次世代ゲーム情報メディアのために解消待機。さよなら、じゅげむ。

じゅげむ Jugemu

ゲームGOOBOOマガジン

12

定価¥490



さよなら　じゅげむ

新キャラ&システムが判明!
ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち

アーク・ワールドを完全解析!
アーク ザ ラッドIII

蒼魔灯
ビブリボン
グランツーリスモ2
ときめきメモリアル2
ヴァルキリープロファイル
クロノ・クロス

サンライズ英雄譚
決戦／テイルズ オブ エターニア
ポケ単／パックマンワールド
THE TOWER OF BABEL
夕闇通り探検隊
THE LEGEND OF DRAGOON

アナタの?にスッキリ答える
ゲームのココが大疑問100

●ダンスゲームのあの筐体はいくら?
●ゼルダの伝説の新作はカプコンが作る?
●青いうずまきのドリキャスがあるというウワサ?

どこでもいっしょから
FF VIII、ドラクエ新アイテムまで
ゲームグッズ究極大全200

懐かしくて、バカバカしい
世界遺産に残したいレトロゲーム300

FLIP FLAP



今月のテーマ
ポケステにグローバル化の波！『ポケ単』ベリーグッド、オーイエー。
ポケ単 試作1号目
パズル感覚なので、ついついやってしまう。英単語の天才になれるぞ。
ポケットステーション対応
ポケ単
ボキャゲー
標準価格2,800円（税抜）
初回限定ポケステ同梱版5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント
©1999 Sony Computer Entertainment Inc.
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

これじゃポケットに入らないじゃないか。
やり直し。

プレイ! PlayStation '99 第28回

—はい、こちら中野坂上SCEビルです。本日、こちらにてポケステ用ゲームの新作記者発表が、英語であるとのことです。ゲーム業界のさらなるグローバル化に一石を投じるものと思われ、ただいま記者室は興奮で異様な雰囲気につつまれています。あ、担当者が出てきました。なんと、ステハニー☆林が記者発表をするようです!・・・大丈夫でしょうか?

(ザワザワザワ)

林「*Ladies and Gentlmen*」

(しーん)

林「*My name is Dynamite☆Sexy☆Honey☆Hayashi, don't you?*」

(ザワザワザワ)

林「シチュー, 電柱, *I want you*」

(しーん)

林「*Well, new game* “ポケ単” *very good agree?*」

—新作ゲームというのは『ポケ単』のことのようです。受験生にも趣味の英語にもお役立ちのゲームですね。

林「“ポケステ” *giant big mountain!*」

—たぶん、ポケステの世界が広がった、と言いたいのだと思われます。確かに、実際に役立つゲームは今まであまりありませんでした。

林「“ポケ単” *not study puzzle monkey magic, Oh yeah!*」

—たぶん、英単語を暗記するという感覚じゃなくて、パズル感覚でついついクセになり覚えてしまうところがスゴイ、と言いたいのだと思われます。

林「“サトウマサヒコ” *love me tender. He want play with me*」

—発案者の佐藤雅彦氏は、あの「IQシリーズ」を手懸けた方。このゲームは、にがてなものでも遊びを加えると楽しくなるという発想から生まれた。

林「*Pretty* “ハニー” *change to fire dance super model*」

—それに、可愛い案内役のスペクターが色々変身して、あなたの英語魂に火をつけます。

林「チョット!聞いてると、ぜんぜんキチンと訳してないじゃない!」

—ダッテ、ぜんぜんキチンとゲームの紹介してないじゃないですか!

林「これからよ、ハニーのショータイムは。今日のためにキムチダイエットしてきたんだから」

—ショータイムじゃなくて、『ポケ単』の記者発表です!

林「そうとも言います。英語は高度すぎて記者のみなさん理解できないでしょうから、日本語で」

—では『ポケ単』は社会にどのような影響を及ぼすと思われますか?

林「2つあります。まず、片手の操作で1600の英単語がカンタンに覚えられてしまうので、これを期に日本のグローバル化に拍車がかかる。つぎにデカパイの天野が、これを期に英語を覚えて社長秘書の座をねらうようになった。ハニーの座もデカパイにゆさぶりをかけられるかもしれない。・・・ヤツとはいつか勝負の時がくるわ」

—はあ。・・・ん?なんか匂いませんか?

林「そう?」

—林さんがつついてるキムチじゃないですか?そんな、記者会見中に食べないでください。ほら。

林「取り上げないで!さもないともっと臭いもの出すわよ!」

—以上、『ポケ単』の記者発表。SCEビルからでした。

プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせはTEL.03-3266-7830(10:00〜17:30、土日祝日は休業)
◆インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ!………………

GARAGE http://www.scei.co.jp/

“GARAGE”はインターネット上で“PlayStation”の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。



PlayStation®
標準価格 **15,000円**(税抜)



PocketStation™
標準価格 **3,000円**(税抜)
絶賛発売中

“PS”ロゴおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また“PocketStation”は同社の商標です。●商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

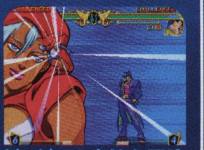
今月のタコゲー

タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームの事でありますッ、押忍。

アーケードの大人気ゲームに、ストーリーモードを搭載しパワーアップ。



ポケットステーション対応

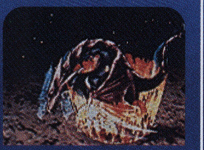


ジョジョの奇妙な冒険
対戦格闘
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)カプコン

PSと共に育ったアーク。今度は青空の下に生きる少年少女たちの物語。



ポケットステーション対応



アークザラッドIII
RPG
標準価格6,800円(税抜)2枚組
10月28日発売予定
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

2人のキャラから選択。全く違う2つのファンタジーが楽しめる。



DEWPRISM
アクションRPG
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)スクウェア

呪いでカエルになった主人公は人間に戻れるのか。期限は一年。



かえるの絵本 〜なくした記憶を求めて〜
ファンタジック育成RPG
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ビクターインタラクティブソフトウェア

元気爆発の野生児トンバが繰り広げる大冒険。イベント満載で楽しいぞ。



トンバ!ザ・ワイルドアドベンチャー
3Dアクションアドベンチャー
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ウーピーキャンプ

生誕20周年記念。なんとパックマンが3Dアクションになって蘇る。



パックマンワールド 20th アニバーサリー
3Dアクションアドベンチャー
標準価格4,800円(税抜)
11月2日発売 (株)ナムコ



あの「クロノ」には壮大な続編と、
予約プレゼントがあった。
24時間、全国18,000店舗でクロノ・クロス好評予約受付中
予約特典
「クロノ・クロス」オリジナル・クロック
をご予約された方にプレゼント
※特典には限りがございますので、なくなり次第終了とさせていただきますのでご了承ください。
※特典はご購入時にお渡しいたします。
CHRONO CROSS クロノ・クロス
PlayStation
SLPS 02364~5
SQUARESOFT
続編となる待望の新作、次元を超えるRPG
クロノ・クロス
11月18日販売開始予定／6,800円（2枚組）
©1999 スクウェア　キャラクター：©1999 スクウェア／©1999 結城信輝



驚異的な販売本数を記録した、時間を超えるRPG
クロノ・トリガー
11月2日販売開始予定／4,800円
©1995,1999 スクウェア　キャラクター：©1995,1999 スクウェア、©1995,1999 バードスタジオ／集英社
デジキューブ 最新ラインアップ
デュープリズム
アクションRPG
好評販売中／5,800円
ジョジョの奇妙な冒険
対戦格闘
好評販売中／5,800円
プロ野球シミュレーション ダグアウト'99
シミュレーション
好評販売中／5,800円
アークザラッドⅢ
RPG
好評販売中／6,800円
©1999 スクウェア
©荒木飛呂彦&LUCKY LAND COMMUNICATIONS／集英社
©CAPCOM CO.,LTD.1998,1999 ALL RIGHTS RESERVED.
©1999 DigiCube
(社)日本野球機構公認　IBM BIS プロ野球公式記録使用　11球場公認
©1999 Sony Computer Entertainment Inc.
"PS"マークおよび"Play Station"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
※表示価格は税別となります。
※商品の価格・仕様・発売日などはメーカーの都合により変更となることがございますのでご了承ください。
※一部店舗におきましては取り扱っていない場合もございますのでご了承ください。
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。



歳(とし)の差なんてカンケーない!!

「年齢別出題システム」でクイズバトルにハンデが設定可能!!
ゲームのスタート時にプレイヤーの歳を入力すると、
出題がその年代にそった傾向になるんだ。
つまり、キッズもヤングも、ミドルもシルバーも同じ難易度で戦えるってワケ。
これで家族みんなが対等な条件で、アツく楽しく遊べるぞ!!

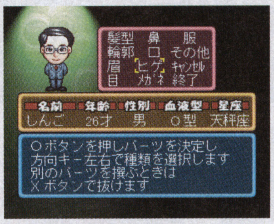




ルーレットでコマを進め、
クイズに答えるだけ!



クイズがなんと10000問!
どれだけ正解できるかな?



年齢別出題システムで、
家族みんなが楽しめる!

TAKARA

NOW ON SALE 5,800(税別)
※価格は希望小売価格です。

一あそびは文化
タカラ 〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16

●たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www.takaratoys.co.jp

タカラの商品は こども商品券で デパート・スーパー・玩具店で販売しております。
TAKARA

じゅげむ

CONTENTS 1
1999 vol.12 December

総力特集

第1特集　あなたの？にじゅげむがかわってお答えします

ゲームの大疑問100

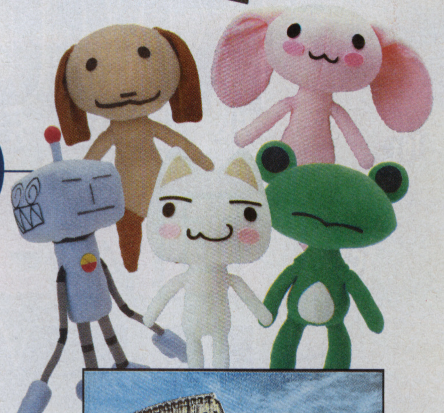
29



第2特集　可愛いキャラグッズからマニア必携アイテムまで悶絶の200点!!

物欲ブギ ETERNAL 200

41



第3特集　来たる新世紀に残したい愛すべきレゲー全300タイトル紹介

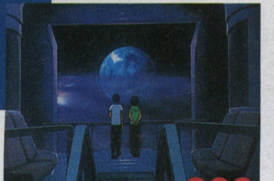
ゲーム世界遺産300 Perfect Grade

53





11



203



218

強力連載

じゅげむを賢く使ってね!
じゅげむの正しい使い方
じゅげむは4つのパートに分かれています。

●最新のソフト情報を知りたい人は …初出しゲーム情報P78〜
●気になるあのソフトの続報記事を読みたい人は …JUGEMU PREVIEW P94〜
●今月のオススメソフトを知りたい人は…JUGEMU RECOMENDS P113〜
●今月発売の全てのゲームソフトを知りたい人は 11月発売のゲームソフト P124〜

これで1ヵ月のゲームライフは完璧!!


Lichterfelde
PocketStation対応
PlayStation
CTS
新千歳空港
NRT
新東京国際空港
HND
東京国際空港
KMQ
小松空港
NGO
名古屋空港
ITM
大阪国際空港
国内主要空港ひとり占め。
KIX
関西国際空港
HIJ
広島空港
HIW
広島西飛行場
FUK
福岡空港
KMI
宮崎空港
MYJ
松山空港
世界の実在の航空機が、実名でズラリ40機種登場!
もちろん、空港も実在モノを全22ステージ用意。
ATC (Air Traffic Control) にいたっては、実際の交信と同じ内容。
超リアルで臨場感たっぷりの航空世界に、どっぷり酔いしれろ!!
空港を行き交う航空機をスマートに離陸させたり、着陸させたり。それが、「航空管制官」の任務だ。飛行ルート確認、離陸滑走路指示、走行許可………。空の安全を守るために、航空機へタイミングよく的確に指示を送るのが、この仕事の醍醐味! 通信音声は日本語表示もあり、操作も簡単! 航空マニアはもちろん、子どもから大人まで、誰もがハマること間違いなし。ナリキリ気分も上昇だ!!
海外エアラインで、今日も満杯。
新東京国際空港(成田)
編隊飛行する、F15は見もの!
小松空港
判断ミスで不満爆発!!
松山空港
●操作手順早わかり「チュートリアル」●「空港探偵団」で航空管制用語を学習
●お好みのエアラインスケジュールは「トラフィックエディタ」で
●3種類のゲームが楽しめる「ミニゲーム」●「ポケットステーション」は6ゲーム用意
航空管制シミュレーション
ぼくは航空管制官
TM
12月発売予定 予価5,800円(税別)
航空管制無線 監修●(財)航空交通管制協会 協力●日本航空(JAL)/全日空(ANA)/日本エアシステム(JAS)/スカイマークエアラインズ(SKY)/北海道国際航空(ADO)/大韓航空/ユナイテッド航空/ノースウエスト航空/エールフランス国営航空/ルフトハンザ ドイツ航空/シンガポール航空/アエロフロート・ロシア国際航空/航空自衛隊(順不同)
HOME PAGE http://www.syscom.co.jp
SYSCOM ENTERTAINMENT
株式会社 シスコン エンタテイメント 〒111-0036 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル ■ユーザーサポートTEL:03-5826-7776(月〜金曜日11:00〜12:00 13:00〜16:00/除く祝祭日) FAX:03-5826-7778(24時間受付)
©Syscom Entertainment Inc. ©1998 1999 Copyright TechnoBrain Co.,Ltd.
"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"PocketStation"は同社の商標です。

じゅげむ CONTENTS2

1999 vol.12 December

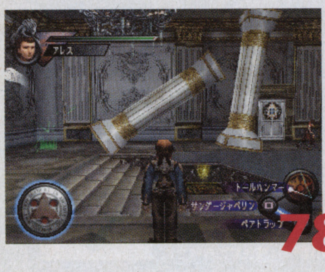
ゲームソフト特集



65



73

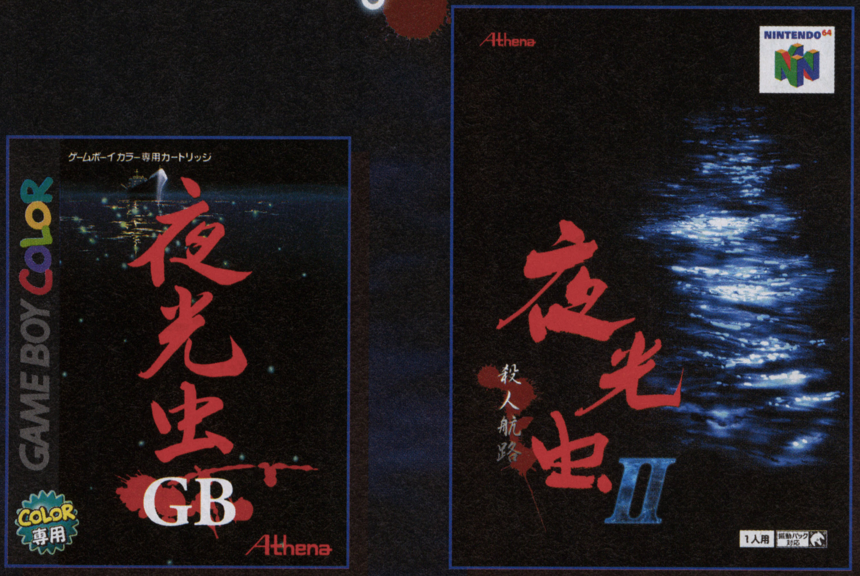


78



116

あれから四年・・・
再び航路で何かが起こる。



平成11年10月22日発売予定

Athena
株式会社アテナ
〒160-0002 東京都新宿区坂町28-6 坂町Mビル3F
TEL 03-5379-4288（平日:月・水、14:00〜17:00）
ホームページアドレス http://www.athena-game.co.jp ©Athena 1999

マルチシナリオアドベンチャーゲーム
GAME BOY COLOR
NINTENDO64
ゲームボーイ は任天堂の登録商標です。
およびNINTENDO64 は任天堂の商標です。

じゅげむの逸品。

Pet in TV
With my dear Dog

じゅげむ最後の逸品は、このゲームだ。何気ない「犬を飼う」という行為のゲーム化。しかしそこに生み出された遊びは、情感に訴えかける、エモーショナルなものとなっている。PS2が登場し、やがて未来のゲームは本当に生命の生き死にという感覚すら表現できるようになるのかもしれない。



犬とのふれあいを丹念に綴り心に「やさしさ」を溢れ出させるシミュレーションゲームの逸品

構成・文/元宮秀介(ワンナップ)

ゲームの中のキャラクターに深く思い入れて、泣いたり笑ったり。そんなことができる人間の心とは、何て不思議で、面白いものなのだろう。『Pet in TV』を遊んでいると、こんな感慨が沸いてくる。

ひと言で語れば、犬を飼うゲームだ。その主役となる犬の描写が秀逸だ。呼吸をし、歩き回り、こちらをじっと見つめる犬が、あたかもテレビの中にいるようだ。この見事な描写に心をギュッとつかまれてしまう。

物を語らない犬のしぐさを観察し、餌を与え、水をやり、時にはボールなどを使って遊ぶ。こうしたふれあいを繰り返して、犬のいる日常を綴っていくのだ。

ペットを飼うゲーム、いわゆるバーチャル・ペットものは、もはや珍しくない。だけどペットとその飼い主の関係を体験させるゲームは、この『PET in TV』がはじめてだ。仔犬が自宅にやってくる。ゲームはそんな場面からはじまる。病気にならぬよう仔細に気を配り、成犬へと育てる。時期が来ればブリーディングをし、仔犬を誕生させることもできる。そうして、やがては死の時を迎える。こんな風に犬の一生が丹念に、そしてスピーディーに綴られていく。

これまでゲームは遊ぶ人の心をさまざまに刺激してきた。だけどこのゲームは、どのゲームとも違う部分を刺激するようだ。例えば空に放ったフリスビーを犬がキャッチすれば、犬との間に暖かな一体感が芽生えてくる。犬の死を目前にして、胸に痛みが走る。そう、このゲームはやさしさの感情を喚起する。遊んでいると、何かを愛しく思う気持ちが溢れ出してくるのだ。

犬や動物が好きな人はもちろんだが、ゲームが好きなあらゆる人にも遊んでほしい。ゲームはまた新しい言葉を持ち、遊ぶ人の心に語りかけはじめたようだ。

Pet in TV



DATA ●プレイステーション●SCE●犬ゲー●11月11日●5800円

NINTENDO64

GAME BOY COLOR

今、進化の時。

64とGBが合体する時
何かが起きる！



スーパーロボット大戦64

好評発売中！

●シミュレーションロープレ
●価格 7,800円(税別)
●1人プレイ
●NINTENDO64カートリッジ
●64GBパック対応



●3D化によりさらにリアルなバトルシーンを実現。
●複数のブロックで構成される、新マルチシナリオシステム。プレイヤーの行動が、シナリオに影響します。
●64GBパックを使って、別売のゲームボーイ用ソフト「スーパーロボット大戦リンクバトラー」とのデータのやりとりで新たな遊び方が !!
●シリーズ初。複数ユニットによる、「合体攻撃」が可能。
●愛するパートナー同士が近くにいればユニットがパワーアップ !!

スーパーロボット大戦 LINK BATTLER リンクバトラー

好評発売中！

●シミュレーションバトル
●価格 4,500円(税別)
●1人プレイ
●ゲームボーイ用カートリッジ
●カラー対応・
スーパーゲームボーイ対応
●通信ケーブル対応



●オリジナルチームを率いて団体バトル !! D級から超A級まで、5つの公式リーグを勝ちあがれ！
●バトルは1ターンを6ラウンドに分けた「ターン制」。
●別売りの「スーパーロボット大戦64」とリンクさせて、キャラクターを育成する事も可能！
●さらにリンクさせる事によって何かがおこる…。

ゲームボーイカラー ゲームボーイ スーパーゲームボーイ対応 通信ケーブル対応

BANPRESTO

株式会社バンプレスト 〒271-0092 千葉県松戸市松戸1230-1
※バンプレストはバンダイグループの一社です。
●価格はメーカー希望小売価格です。●全国の有名デパート、スーパーでお求めください。
●価格表示は、全て税別となっております。●写真、イラストと商品は多少異なることがあります。
N64ロゴおよび NINTENDO64 は任天堂の商標です。 ゲームボーイ は任天堂の登録商標です。

バンプレストグループ テレフォンサービス
バンプレストのゲームに関するお問い合わせはこちらに！ 03-3847-6320 電話番号はよく確かめてネ！
受付・10:00〜16:00 月〜金（土・日・祭日を除く）
☆バンプレストホームページアドレス☆ http://www.banpresto.co.jp/

CROSS G

ゲームをめぐる
オルタ・ストーリー



2050年の松田 純って…

コーエーの『西遊記』のCM、広告などにも出演中の松田純ちゃん。会ってみるとすごくしっかりしてて、むしろ落ち着いてしっとりさえしてる女の子だった。

やれやれと部屋に戻ってきて、いつものようにテレビをつける。モニターがぼっと明るくなって、上着でも脱ぎながら横目で見やるとそこに女の子が映ってる。目を奪われる。何かやりかけてた手が止まる。見てるとなんだかちょっと元気になってくる。また明日も頑張るかー、とかいう気持ちになったりする。松田純って、そんな女の子だ。

★★★

——松田さんを見てると元気になるんですよ。そういうの、自分でも意識してます?

「嬉しいです。でも、私自身はそういうの、全然考えてない(笑)。私、アイドルって言われることもあるんですけど、アイドルっていうのがあんまり好きじゃない。だって、何がアイドルなのかよくわからないんで、だからあんまり意識せず、こうだからこうしなきゃとか、こう思われてるからこうじゃなきゃとか、そうじゃいうのは考えないんです。ほんとに応援してくれてる人が、元気が出るなとか、そういうこと思ってくれるならそれが一番嬉しい。それだけですねー。私はほんと、普通にやってるだけです」

——ナチュラルに?

「うん。飾っても疲れるだけだし。ただ、お仕事やってるとテンションは上がるし、それがエネルギー出してるのかもしれないですね。何なんでしょう、やってて自分が一番楽しいから、見てくださる方にも楽しんでもらえるんじゃないかなぁとか、自分では思ったりするんですけど」

——この本が出る頃にオンエアされる、光栄の『西遊記』のCMも、いい感じですよね。

「ありがとうございます。中国語、難しかったんですよ。あと撮影は採石場の、洞窟みたいなとこで撮ったんですけど、もう、すごく寒くて。外は30度あったのに、中は12度くらいで、ストーブ焚きながら撮ったんです」

——ゲームのほうもやってみました?

「はい。すごい面白かった。私もハマりますね、あのゲームには。そんな予感でいっぱいです(笑)。もっと難しいのかなと思ったら、そんなことないし、でも奥深い感じだし。イラスト描いてる山田さんの絵がすごい好きなんですよ。孫悟空、すごくかっこいい。発売が楽しみです」

——ところで、2000年の松田純はどんな感じでいこうと思ってます?

「んー、どうだろう。自分の中ではお芝居がすごい好きなんで、そういう仕事が増えてればいいんですけど……。でも、今はバラエティ番組も出させてもらったり、何でもすごく勉強になるし、充実してるんです。だから同じような感じで来年もやってるかな。あ、あと、2000年のうちにはとりあえず車の免許取るのと、裕次郎記念館には行きたい。私、愛してるんです、裕次郎さんを。私の理想の男性ってパパと裕ちゃんだから。今度ハワイに行くときに、私とお母さんとで裕ちゃんのマンション見に行く予定なの。それってちょっとすごくない?(笑)」

——そんなに愛してるんだ。じゃ、ついでに、2050年の松田純はどんなふうになってる?

「ううー、わかんない(笑)。とりあえず幸せになってます。孫くらいいてもいいよね。かなり家庭円満で。もう年金もらえる年だから、仕事はしてないですね。きっと、お花を咲かせるおばあちゃんになってる。お花を育てるんです。いっぱい。そういうおばあちゃんがいいなあ」

松田 純

まつだ・じゅん●1979年6月7日生まれ。東京都出身。B85、W57、H85。血液型AB型。好物は焼肉、餃子。最近凝ってることはボディボード。最近、改めて見て面白かった映画はメル・ギブソン主演の「ペイバック」。





数ケ月前からミニチュアダックスの仔犬を飼いだして、今は散歩や一緒に遊ぶのが楽しくて仕方ないんだそうだ。

取材・文／大岡まさひ
写真／殿村誠士

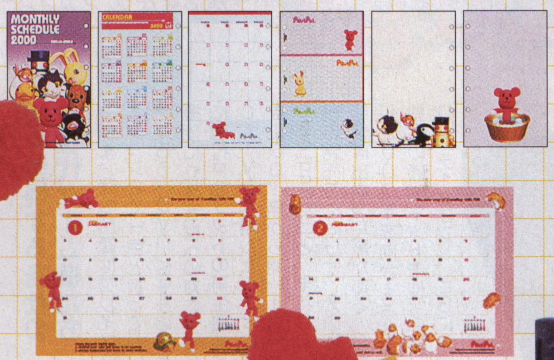
物欲ブギ

Game Goods Maniax

構成・文／前川陽子

ゲームグッズからホビーまで何でも紹介するこのコーナー。しかし今月で突然の最終回…。せめて有終の美を飾るべく、特集記事でも物欲パワーを最大限にブツけたので読んで下さいね。またどこかでお会いしましょう!







そろそろ、来るべき 2000年の準備を始めよう

『ポストペット』からは、フワフワした素材がカワイイ、モモちゃんの2000年グッズ。システム手帳はレフィルも充実。卓上カレンダーはフォトスタンドとしても使えそう。

スケジュール帳ミニ6穴　フワフワモモ（3200円）
フワフワデスクカレンダー（1000円）
（ソニー・クリエイティブプロダクツ・03-5424-8808）



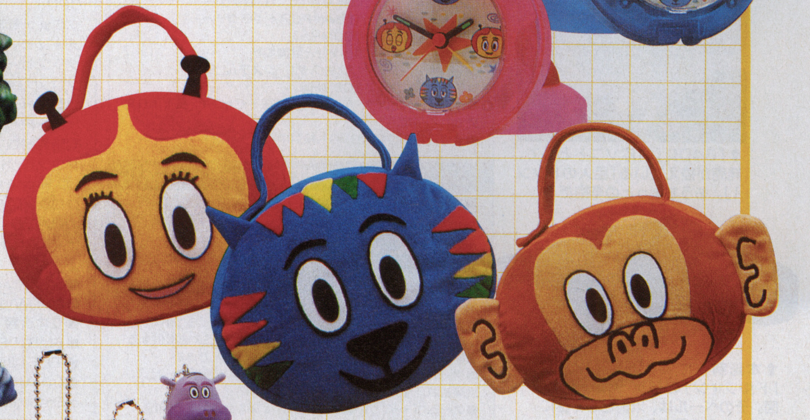
眺めるたびに蘇る遠き日々の思い出…

ファイナルファンタジーシリーズの名シーンをフィギュアでお届け。『FF V』からはバッツとボコの1シーン、『FF VI』からはセリスのオペラを。ゲームのグラフィックに忠実に再現され、雰囲気もバッチリ。3000個の限定生産、シリアルナンバーカード付。デジキューブの通信販売などで購入可能。

ファイナルファンタジーV・VI　コールドキャストフィギュア
（各3200円・スクウェア・03-5496-7117）









ミノルタの広告でおなじみの、あのキャラがプライズに!

ロドニー氏が手がけたことで話題になった、ミノルタキャラクター。この秋にはプライズ用景品としてさまざまなグッズが登場!　景品用とは思えないデキの良さ、おトクです。

ミノルタキャラクターズ　スーパージャンボクッション（10月予定）／キーチェーンフィギュア（10月予定）／アラームクロック（11月予定）（すべてアミューズメント用景品・セガ・エンタープライゼス・03-5737-7541）

秋 の 日 に 、 楽 し き か な 物 欲 ラ イ フ

じゅげむ News Edge

【今月の読みどころ】
- ➡2000年は新ゲーム機ラッシュ?
- ➡『バイオ』が芝居になる!
- ➡注目!「スクウェアミレニアム」
- ➡残念ながら『シェンムー』発売延期

Topics

'99年~2000年にかけて展開するゲーム業界未来予想図

注目の「プレイステーション2」や「64DD」「ドルフィン」といった次世代機。そして次々と発表される携帯ゲーム機の進化等々、今年から2000年にかけてのゲームシーンをここで一気に総まとめだ!!

続々登場する各社の次世代ゲーム機たち

いま、巷の話題はプレイステーション2で一色と言ってもいいだろう。DVD-Videoの再生機能に立体音響への対応、さらに現行PSソフトの再生機能にCATVを利用したデータ配信を2001年から開始する「e-Distribution」と、来年3月4日の発売日に向けて、その情報はほぼ出揃った感がある。しかし2000年を向かえる前に、独自の通信ネットを使う「64DD」がテイクオフし、さらに年開けから遅くとも夏ぐらいまでには、任天堂が開発中の次世代機「ドルフィン(コードネーム)」が、その姿を現してくることも忘れてはならない。

確かに、現状では「プレイステーション」がハードシーンを席巻している感があるが、2000年という年だけでおそらく3種類以上の新ハードが出揃い、さらにセガのドリームキャストも新しい展開(Zipドライブやゲームサーバー「Heat」等)を見せて、より一層ゲームシーンを充実させていくはずだ。

さらにおもしろく、そして複雑になっていくことが予想される2000年のゲームシーン。プレイステーション2はその序曲と言える存在なのかもしれない。



➡「プレイステーション2」。単なるゲーム機から、ホームエンターテインメント全般までカバーしてしまうコンセプトは、今後のゲーム業界を大きく変える可能性を持っている



⬆立ち昇る陽炎まで表現したPS2タイトル『グランツーリスモ2000』



⬆「通信」という強力な武器をNINTENDO064に与える「64DD」。12月1日の発売が楽しみだ



⬆「64DD」対応ソフトとして、発売が控えている「巨人のドシン1」。もうちょっとの辛抱だ



⬆本誌制作による「ドルフィン」の予想図。そのベールは、以前として謎に包まれたままである

★★ドルフィン(コードネーム)★★

発売元	任天堂
発売日	2000年冬
価格	未定
使用メディア	DVD-ROM

CPU	:IBM "Gekko" プロセッサー(PowerPCアーキテクチャー)
クロック周波数	:400MHz
グラフィックス	:Art-X社と共同設計 フルカスタム・システムLSI
クロック周波数	:200MHz

- ●DVD-Videoソフトが再生可能なバージョンが、松下より発売される予定
- ●書き込みが可能なDVDも検討中

★★64DD★★

発売元	ランドネットDD
発売日	'99年12月1日
価格	未定
使用メディア	64DD専用ディスク

- ●NINTENDO64と接続して使用
- ●任天堂とリクルートが共同設立した新会社 "ランドネットDD" が64DD本体とソフトの販売、通信サービスを提供する
- ●64DDはランドネットDDの会員のみが購入できる
- ●ゲームや音楽の配信サービスなど、様々な通信サービスが展開される予定
- ●ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスと連動する予定

★★プレイステーション2★★

発売元	ソニー・コンピュータエンタテインメント
発売日	2000年3月4日
価格	39,800円
使用メディア	CD-ROM/DVD-ROM

CPU	:128ビット "Emotion Engine"
クロック周波数	:294.912MHz
メイン・メモリ	:32MB(Direct RDRAM)
グラフィックス	:"GraphicsSynthesizer"
クロック周波数	:147.456MHz
混載キャッシュVRAM	:4MB
サウンド	:SPU2
同時発音数	:48ch+ソフト音源
サウンド・メモリ	:2MB
I/O Processer	:Playstation CPU+
クロック周波数	:33.8688/36.864MHz
IOPメモリ	:2MB
ディスクドライブ	:CD-ROM 24倍速 DVD-ROM 4倍速

- ●現行プレイステーションのソフトが再生可能
- ●DVD-Videoソフトが再生可能
- ●立体音響(ドルビーデジタル、dts)をサポート
- ●8MBメモリーカードとデュアルショック2が本体に同梱
- ●IEEE1394、USB、PC-Cardスロット搭載
- ●CATVを使ったネットワークで、ゲームなどを配信するe-Distributionを展開

News Flash!

『サカつく』イベントに八塚アナも登場!!

去る10月3日、DC対応ソフト『プロサッカークラブをつくろう!』の発売を記念して「サカつくトークライブin渋谷GIGO」が行われた。会場には開発プロデューサーの川越氏の他、サッカー解説者の水沼貴史氏や、ゲームでも中継アナウンサーとしておなじみの八塚氏も登場して、トークライブは大いに盛り上がった。また、当日は『サカつく』の応援歌ダウンロードサービスなども行われた。



⬆登場の水沼氏と八塚氏の声は、『サカつく』の中では解説と中継で楽しめる

東京工学院で任天堂のイベントが開催される!

東京工学院専門学校(東京都・小金井市)の学園祭(MUSASY祭)で任天堂ゲームに関するイベントが開催される。「NINTENDO GAMEPARK in 東京工学院1999」と題されたこの催しは、ファミコンの『マリオ』シリーズからN64の最新ソフトまでを遊べる試遊台を設置。また、CD-ROM『任天堂大辞典 第弐巻』も展示される予定となっている。さらに、任天堂広報室の稲葉憲治氏と『任天堂の法則』の著者武田亨氏のトークショーも開催。入場は無料で、日時は11月3日と4日。トークショーは両日とも14:00~15:00に行われる。詳細:東京工学院専門学校 担当/山田 0120-634-200

21世紀に向けて、つながり始めたゲーム機達

'99年から2000年にかけてのゲームシーンでは、「つながる」というキーワードがとても重要な意味を持ち始めた。

ゲームマシン本体が携帯ゲーム機やインターネットとつながっていき、携帯ゲーム機は携帯電話やPHSとつながっていく。これまで1人から4人ぐらいまでで遊んでいたゲームが、通信の力を手に入れたことでそれこそ無限の広がりを見せるようになってきているのだ。

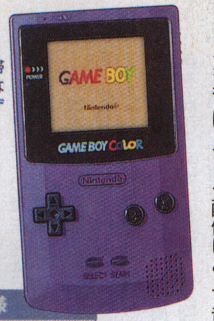
この「つながる」が具体的になってきた今、特に携帯ゲーム機の可能性に注目が集まっている。来年の4月に携帯電話・PHSとの接続キットが販売されるゲームボーイでは、インターネットを介して電子メールがやりとりできるようになると思われるし、その先の8月に発売予定となっているゲームボーイアドバンスでは、データ配信によって音楽プレイヤーとしても使える可能性もあるという。もちろん、通信対応のゲームボーイタイトルが多数発売されることは間違いないだろう。携帯電話につながるといえば、すでにワンダースワンやネオジオポケットといった携帯ゲーム機達も、この機能を盛り込むことが発表されている。中でも注目はワンダースワンで、携帯電話以外にも、なんとポケットステーションと赤外線でデータのやりとりをするためのキットも開発中とのことだ。

いま、あらゆるゲーム機が、ハードメーカーの垣根を越えてつながろうとしている。これらの展開によって、やがてすべてのマシンがつながった時、そこに21世紀のゲームの楽しみ方が見えてくるのではないだろうか。



➡来年の4月に携帯電話・PHSとつながる予定の任天堂ゲームボーイ

⬅赤外線でポケットステーションとのデータリンクが可能となるワンダースワン



「ゲームボーイアドバンス」の仕様

項目	仕様
CPU	:メモリ内蔵32bit RISC-CPU（英国ARM社製CPUコア採用）
LCD	:反射型TFTカラー液晶（バックライト無し）
画面サイズ	:40.8mm×61.2mm（縦×横）
解像度	:240×160ドット
最大同時発色数	:6万5千色
外形寸法	:約80mm×135mm×25mm（高さ×幅×厚さ）
重量	:約140g
電源	:単3型アルカリ電池2本
連続使用時間	:20時間
発売予定	:2000年8月
生産数量	:未定（来年発表予定）
販売価格	:未定（来年発表予定）



⬆ゲームボーイアドバンスを発表する任天堂の山内社長。来年、ゲームボーイが新たな進化をむかえる

'99～2000年の注目ソフト

注目の『ドラクエⅦ』、『FFⅨ』の発売日

年末年始の注目タイトルといえば『ドラゴンクエストⅦ』と、『ファイナルファンタジーⅨ』だ。特に『ドラクエⅦ』は、今年の正月に年内発売をTVで告知済み。間違いなく12月中には発売されるはずだ。一方『FFⅨ』の出る時期はわりと微妙。一説では『ドラクエ』の発売時期を避け、来年前半に登場するとも言われているのだ。少なくとも、年内には何らかの情報が出てくると予想される。

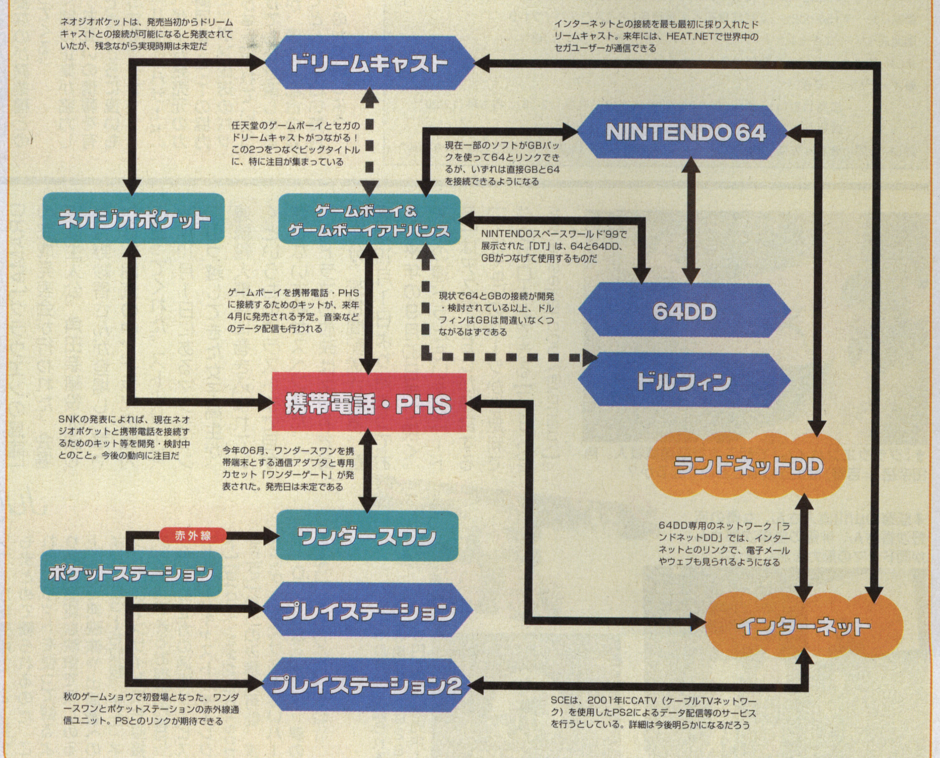


⬆発売まであと2ヶ月の『ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち』



⬅2001年に世界同時公開が予定されている『FINAL FANTASY MOVIE』。全編CGの『FF』世界に注目だ

2000年以降のゲーム機接続マップ



君の考えたパックマンピザでロス旅行！

誕生して20年間、ナムコの看板キャラクターとして、変わることなく活躍し続けてきたパックマン。当時、開発者がピザのひとかけらをつまんだ時に、パックマンのキャラクターを思いついたという誕生逸話にちなんで、この度、パックマン生誕20周年を記念して、ナムコとピザハットのタイアップキャンペーン「パックマンピザコンテスト」を実施することとなった。内容はパックマンをイメージしたオリジナルトッピングピザを募集するというもの。優秀作品は実際に2000年春にピザハットより期間限定で発売する他、応募した方にロサンゼルス旅行を始めとする豪華な賞品までプレゼントされる。応募締切りは1999年12月31日まで。詳しい応募方法はピザハット店頭のキャンペーンチラシ、またはナムコHP、ナムコワンダーページ【http://www.namco.co.jp/】を参照して欲しい。キミの考えたパックマンピザを皆に食べてもらおう！





⬆時代を越え、年代を越え愛され続けてきたNO1ゲームキャラ。パックマンは今年で20歳を迎える

Topics

カプコンとS・E・Tがおくる本格派エンターテインメント

待望の新作も発表され、絶好調の『バイオハザード』が舞台化決定 今までのゲームの世界観をますます広げる、新たな試みに大注目！



⬆ゾンビ達も乱入して、今までにない派手な記者会見になった

怖さと笑いは紙一重 新『バイオ』は劇場で

これまでにない恐怖感で多くのユーザーを獲得した『バイオハザード』。その舞台化「バイオロイド零年」の製作発表が東京・ニッポン放送で行われた。

舞台を演じるのは、三宅裕司・小倉久寛両氏率いるS・E・T（スーパー・エキセントリック・シアター）。今年で創立20周年を迎える実力派劇団で、今回の公演への期待度も大きい。

ストーリーの主人公はなんとゾンビ達。彼らの視点から『バイオ』が描かれ、苦しみや悲しみ、かけがえのない命の尊さをテーマに、感動と笑いを交えた誰もが楽しめる芝居を目指す。

公演は来年夏を予定。ゲームとはひと味もふた味も違う新しい世界を舞台で体感してみよう。

⬇『バイオ』のプロデューサー三上真司氏の挨拶では「S・E・Tの舞台が面白いからOKした」という裏話も





⬆『3』の主人公ジルの活躍も生で見ることができるかも…

BIOHAZARD/S・E・T 「バイオロイド零年」 全国7大都市で新人オーディションが開催!!

オーディションの優秀合格者は「バイオロイド零年」に公演に参加！
公演後はS・E・Tに所属して、役者としての可能性を伸ばしていけるのだ。

●応募資格　中学生1年生〜20歳まで　※未成年者は保護者の承諾書が必要
●応募締切　各地オーディション2週間前まで（当日到着分）
●選考科目　【一次審査】　書類選考
　　　　　　【二次審査】　セリフ・歌（課題曲or自由曲）・ダンス・特技・面接
※地方予選通過者は2000年1月9日、東京にて最終審査（交通費はS・E・T負担）
●応募方法　下記の1〜4を揃え郵送してください。オーディションは無料で応募できます
　1・履歴書（演技経験、マスコミ活動歴の有無など記載）
　2・写真（3ヶ月以内に撮影した顔、全身、各一枚）
　3・作文「どんな俳優、女優になりたいか」400文字前後
　4・返信用封筒（住所、氏名を明記して80円切手を貼付）
●送り先　〒154-0021　東京都世田谷区豪徳寺1-6-3スバルハイツ1-B
劇団スーパー・エキセントリック・シアター「バイオ ハザード」○○○係
※○○○はオーディション開催地名を入れてください
●オーディション日程
　広島（12/11）、福岡（12/12）、仙台（12/19）、札幌（12/23）、名古屋（12/26）、
　大阪（12/27）、東京（12/28）
詳しいお問い合わせ先は　劇団スーパー・エキセントリック・シアター　電話：03-3420-2897

JugemuEye

異業種配合が秘める未知数の「可能性」

最近、ゲームは『FF』の様に、映画化や舞台化されることが増えた。しかし、それらを一つのゲーム企業だけで企画、実行することは難しい。そこで重要なのが異業種との交流となってくる。

まったく別の企業が協力しあえれば、お互いの情報を有効に利用でき、さらに良いものを作り出せるだろう。

今回の『バイオ ハザード』の舞台も、ゲーム発売元のカプコンと劇団S・E・Tの協力に加え、ニッポン放送のバックアップが予定されている。ゲームだけでも充分楽しめる『バイオ』が、異種業配合の効果によってどんな面白い舞台に仕上がるのか期待しよう。

Topics

1日1分×365日放映！ネットの連ドラ開始！

ネット史上初の「iNTERNET DRAMA」制作発表会に吉野紗香ちゃんが登場したぞ！

ドキドキしっぱなしの本格サスペンスだ！

去る9月28日、東京・六本木で、アスキーイーシー、セガ・エンタープライゼス、アスキーが製作を行う、iNTERNET DRAMA「グラウエンの鳥籠」の完成発表会が行われた。会場には主人公、角田奈緒役を演じる吉野紗香さんが登場し、華やかな雰囲気の中、ドラマの魅力を語ってくれた。ストーリーは、99年10月1日にあるマンションに引っ越してきた女子高生が、連続殺人事件に巻き込まれていくというもの。ラストまで目が離せない本格サスペンスだ。

同ドラマの放映はネットで毎日1分、365日間配信される。配信は10月1日より始まっており、来年の9月30日まで続く。未来の連ドラともいえる「i-ドラ」はアスキーECが運営する「e-sekai」のページから無料でダウンロードできる【http://www.e-sekai.com/grauen/】。



⬆「グラウエンハイム」で起こる猟期連続殺人。角田奈緒（=吉野）は生き残ることができるか？

グラウエンの鳥籠

⬇監督の山川直人さん、女優の吉野沙香さん、俳優の蛍雪次郎さんが同ドラマの魅力を熱く語った





⬅DCでも観られる。専用ソフトは2800円で好評発売中！

JugemuEye

『グラウエンの鳥籠』はDCでまとめて観る！

『グラウ〜』はDCのネット機能では直接ダウンロードして観ることはできない。しかし、ドラマを収録したDC用ソフトが発売中で、2ヶ月分もまとめて観られるのだ。これは、ネットを使って観るよりも高画質な映像で楽しめる上に、特典映像や出演者へのインタビューも収録。また、ネットのファンサイトにも直接アクセスできるお得な内容だ。ソフトはセガの通販サービス「ドリームキャスト ダイレクト」【http://www.d-direct.ne.jp/】からのみ購入可能。まさにゲームだけじゃないハード、DC。今後もさらに、夢のあるコンテンツに期待大だ!!

News Flash!

中古ゲームソフト問題 大阪訴訟判決出る

10月7日、大阪地方裁判所において、カプコン、コナミ、スクウェア、セガ、SCE、ナムコの大手ゲームメーカー6社が'98年7月8日に中古販売店のファミコンショップわんぱくこぞう茨城店に対して提訴していた訴訟「中古ゲームソフト訴訟」に関する判決が言い渡された。

判決は、原告であるソフトメーカー6社の言い分を認め『ゲームソフトは著作権上の「映画の著作物」であり、頒布権は存在する』とした上で、権利者に許諾のないゲームソフトの中古販売は認められないとしている。

被告側は当日のうちに判決内容を不服として控訴することを発表した。詳細：【http://www.arts.or.jp/】【http://www.cesa.or.jp/】

暴力表現に関する倫理規定変更

コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）はゲームソフトに関する倫理規定の一部内容変更を発表した。今後一部の暴力表現を含むタイトルについてCESAの定めた「注意喚起マーク」を表示するというもの。これは、CESAが従来の倫理規定内容の見直しと、明確化に向けて検討してきた結果、社会情勢の変化やゲーム機の性能向上に伴い、消費者に対する注意喚起が必要と判断したため。今回の改訂対象は第6条「反社会的な行為、暴力および犯罪についての表現」で、新たに導入する規定に基づき「注意喚起が必要とされる作品」に対しては、順次注意喚起マークを表示することになる。

Topics

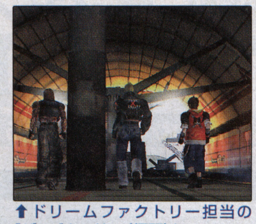
11・23は横浜へ!! スクウェアミレニアム

スクウェアがファン感謝イベントを開催!! PS2タイトルの発表や、最新作の映像も!

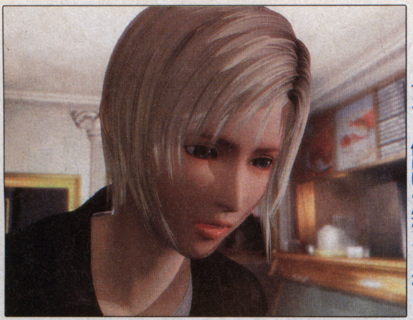
スクウェアファンならずとも注目!

来る11月23日、『FF』シリーズなどで有名なスクウェアが、ファン感謝イベント「SQUARE MILLENIUM」を横浜みなとみらい、パシフィコ横浜 国立大ホールで開催する。

これはスクウェア関連のゲームグッズの販売他、来年発売の予定されているPS2対応ソフトを含めた、スクウェア最新作の発表などを行うもの。



⬆ドリームファクトリー担当の『ザ・バウンサー(仮題)』



⬅期待の『パラサイト・イブ2』も登場する?。他にはどんなソフトが?

JugemuEye

何が起こる? 必見のイベント

スクウェアのファン感謝イベントと聞いて気にならないゲームファンはいないだろう。先日の東京ゲームショウでもいくつかのタイトルを発表していたが、その制作進行状況も確認できるはず。また、なんといってもスクウェアがファンをわざわざ集めて行うイベントなのだから、何かが起きてもおかしくはない。これは注目のイベントになりそうだ。

SQUARE MILLENIUM SQUARE PRIVATE SHOW

開催日時	1999年11月23日(火曜)	申込み受付期間	1999年10月1日(金曜)〜1999年10月31日(日曜)当日消印有効
開催場所	横浜みなとみらい「パシフィコ横浜」国立大ホール	抽選結果	応募者多数の場合は、抽選で決定(当選者には11月12日(金曜)までにチケットを発送)
開催規模	計1万名(第1回に5000名/第2回に5000名)		
参加費用	無料(ただし、事前登録申込制[全席指定])	参加資格	スクウェアファンなら誰でも(ただし小学3年生以下に関しては保護者が同伴できる場合に限る)
申し込み方法	官製ハガキに必要事項(住所、氏名、年齢、電話番号、職業[学生は学年]、小学3年生以下の場合は、当日同伴できる保護者の名前)を記入の上、下記の「スクウェア事務局」まで郵送	チケット	1枚につき1名の入場が可能
		問い合わせ先	スクウェア事務局 電話03-3544-5960 FAX03-5565-8381
申込み先	〒104-8689 東京都京橋郵便局「スクウェア事務局」宛		

Topics

『シェンムー』発売延期に!! 理由は並行処理プログラム調整

10月1日に流れてきたリリース。『シェンムー』再び発売日延期。心待ちにしていたユーザーにとってがっかりのNEWSになった。

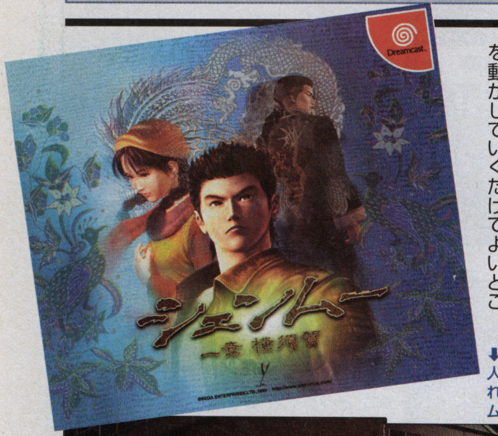
ソフト発売予定は2000年春に延期

セガ・エンタープライゼスはドリームキャスト専用ソフトとして注目を集めるソフト『シェンムー一章 横須賀』の発売日を当初の予定10月28日から延期することを発表した。

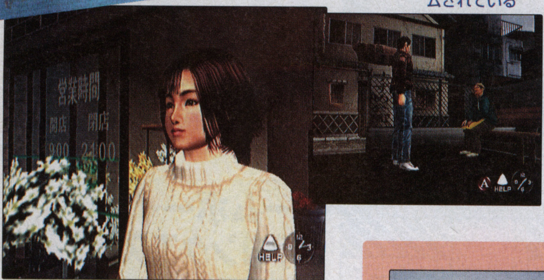
10月1日付けで「10月発売を予定したおりました『シェンムー一章 横須賀』は、プログラム調整が複雑であり、開発者一同もなんとか発売日を死守しようと努力いたしましたものの、完成までにもう少しお時間をいただかなければならなくなりました。

ご存知の通り、『シェンムー』というソフトは、CGでもうひとつの現実世界を作り、その中で事由に遊ぶ事ができるという未知への挑戦であり、通常のゲームですとプレイヤーが主人公を動かしていくだけでよいところを、時々刻々と変化する天候をコントロールするプログラム、シェンムーの世界に生きる数百人の人々の生活を個別にコントロールするプログラム等が多数並行して処理されております。今回、そのすべてをひとつにまとめるにあたり、このようにご迷惑をおかけすることとなりました」というリリースが各社に流された。リリースの中では、今後の発売日に関して具体的な日付は明記されず、2000年春としている。

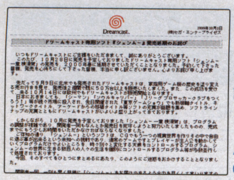
今回の発売日延期発表は、1999年6月に発売予定日を「8月5日」を「10月28日」にしてから、再びの延期発表。ドリームキャストユーザーにとっては非常に残念な知らせとなった。



⬇200人以上の人間の生活がそれぞれプログラムされている



⬆それぞれのプログラムが並行に動作するとかみ合わない部分が出て、それを調整する必要がある



⬅セガのホームページ上でもお詫びのリリースが掲載されている。URL【http://www.sega.co.jp/】

JugemuEye

度重なる延期にユーザーは……

取材班は詳細を聞きたいということで、セガのパブリシティの方に話を伺う機会を得た。「今はリリース以上のことは言えませんが、開発陣もがんばっています。できるかぎり早い段階でリリースしたいと思っていますので、もう少しだけ待ってください。本当にごめんなさい」(第二ソフト研究開発部パブリシティセクション 清水谷)とコメント。

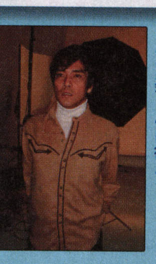
発売延期には腹立たしく思っている人も多いはず。2000年春がいつなのかは分からないが、次の延期はもうないはず。ユーザーに対しては素晴らしいソフトで恩返しといきたいものだ。



⬆「本当に申し訳ない」とパブリシティの清水谷さん

『電GO!』のポスターに野口五郎が登場だ!

人気爆発の『電GO!』シリーズに、またまた新たな展開があったぞ! 10月7日、東京・赤坂でタイトーより発売予定のPS用ソフト『電車でGO! 名古屋鉄道編』のポスター撮影会が行われた。なんと今度のモデルは歌手の野口五郎さん。『〜名古屋鉄道編』で遊ぶことができる名古屋本線、美濃町線、犬山線などの路線は、野口さんの故郷である岐阜県付近を走る電車なのだ。一体どんなポスターになるのか楽しみに待とう!



➡出身地に関係しているゲームなだけに、撮影もいつもより真剣?

SEGAとSwatch インターネットタイムで提携

10月12日、セガとスイスの腕時計ブランド・スウォッチ社の提携が発表された。これはインターネット機能を持ったドリームキャストと、「インターネット・タイム」機能を持ったスウォッチが、パートナーとして手を結んだもの。今後は「DCへのインターネットタイム(スウォッチ ビート)の導入」「DCとスウォッチとのリンクに関するリーダー(読み取り)機能の組み込み」「スウォッチとセガの創造性を活用した新ゲームの開発」など3つの計画を推進するとしている。「スウォッチ・インターネット・タイム=スウォッチ・インターネット・タイム」は1日で1000単位(ビート)を刻むというスウォッチ社が考案した新しい時間概念。

C A T E G O R Y - I

月間でもっとも売れたアイテムを個別にランキング。購入の指針に!

JUGEMUMONTHLYRANKING

PS2発表で盛り上がるゲーム業界だけどじゅげむランキングはしばしお別れ。また会う日までサバラ! 指の体操ついでにグワシ!

9月6日～10月3日メディアクリエイト調べ

コンシューマーゲーム総合売り上げTOP30

1 NEW



バイオハザード3 LAST ESCAPE

●PS●カプコン●アドベンチャー
●9月22日●6800円

推定月間販売本数 115万9416本
推定累計販売本数 115万9416本

ひと月ですでに100万本突破! ゾンビが階段を上る等、恐怖度アップ!

2 NEW



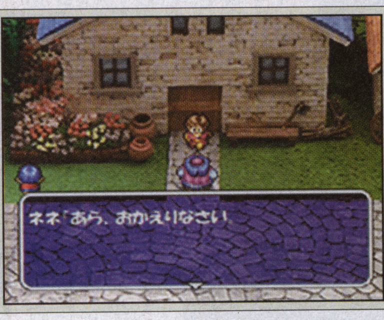
ダービースタリオン'99

●PS●アスキー●シミュレーション
●9月30日●4800円

推定月間販売本数 46万6301本
推定累計販売本数 46万6301本

ポケステ対応で馬の交換や、4頭まで参加できるブリーダーズカップが楽しめるぞ。

3 NEW



ドラゴンクエストキャラクターズ トルネコの大冒険2～不思議のダンジョン～

●PS●チュンソフト/エニックス
●ロールプレイング●9月15日●6800円

推定月間販売本数 45万5055本
推定累計販売本数 45万5055本

練習ダンジョン「ちょっと不思議の草原」で1をプレイしていなくても安心だ。

4 NEW



ゲームボーイ ドラゴンクエストI・II

●GB●エニックス●ロールプレイング
●9月23日●4900円

推定月間販売本数 39万2917本
推定累計販売本数 39万2917本

VIIの発売前に復習しておこう! FC版には無かったオープニング画面も見られる。

5 先月→5



ワールドサッカー 実況ウイニングイレブン4

●PS●コナミ●スポーツ
●9月2日●5800円

推定月間販売本数 21万0094本
推定累計販売本数 42万6845本

実況中継がエキサイティング! 日本人選手が実名で遊べるので、ハマり度満点。

6 NEW



ビートマニア APPEND 4thMIX～the beat goes on～

●PS●コナミ●シミュレーション●9月9日●2800円

推定月間販売本数	推定累計販売本数
18万5540本	18万5540本

7 NEW



ウイニングポスト4

●PS●コーエー●シミュレーション●9月18日●6800円

推定月間販売本数	推定累計販売本数
18万3063本	18万3063本

8 NEW



Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!

●DC●セガ●シミュレーション●9月30日●6800円

推定月間販売本数	推定累計販売本数
15万6611本	15万6611本

9 先月↓3

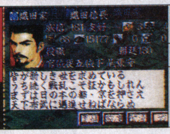


Dance Dance Revolution 2nd ReMIX

●PS●コナミ●シミュレーション●8月26日●5800円

推定月間販売本数	推定累計販売本数
14万4523本	42万4773本

10 NEW



信長の野望 烈風伝

●PS●コーエー●シミュレーション●9月9日●9800円

推定月間販売本数	推定累計販売本数
13万2020本	13万2020本

ハード販売台数

PS2の発売が来年3/4についに決定し、詳細も発表されたのは9/13。PS買い控えが見られるかと思いきや、あまり売り上げには変化が見られなかった。現行ハードの安さの魅力からか、はたまたバイオ3、ダビスタ99といったビックタイトル発売が原因か? それに反してネオジオは前々回約1万台→前回約8千台、そしてついに今回は約3千台に落ちてしまった。ちょっとサビシイ･･･。

ハード	推定月間販売台数	推定累計販売台数
PS	9万5622台	1484万1668台
GB	12万1774台	2115万8698台
DC	6万9151台	110万4163台
WS	2万3607台	61万6933台
N64	1万8580台	237万0476台
NP	3684台	17万7578台

このページで扱うランキングは株式会社メディアクリエイト、株式会社オリコン、博品館TOYPARKのご協力により、作成されています。各ハードの略語は、●PS/プレイステーション●DC/ドリームキャスト●N64/NINTENDO64●GB/ゲームボーイ●WS/ワンダースワン●SS/セガサターン●NG/ネオジオ●NP/ネオジオポケット です。また、ゲームボーイの月間販売台数および累計販売台数はゲームボーイカラーを含みます。ネオジオポケットも同様です。

TOY(おもちゃ) TOP10
9月1日～9月30日博品館TOY PARK調べ

1 ビーニーベイビーズ
●タイジャパン●650円



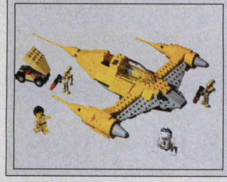
アメリカで爆発的人気の動物人形が日本上陸。突然の発売中止もプレミアの秘密。

2 Furby
●TOMY●3980円



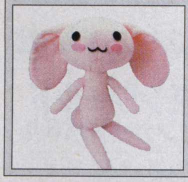
ついに1位の座をあけわたしたファービー。でもまだまだ新作は発売される予感。

3 レゴ スターウォーズシリーズ
●レゴジャパン●1400円～



机の上で作れる小宇宙。R2-D2が作れるドロイド キットは11月発売予定だ。

4 どこでもいっしょぬいぐるみ(各種)
●ツクダオリジナル●800円～



「どこでもいっしょ」のキャラぬいぐるみ。大きさは数種類ある。人気はトロ&写真のジュンか?

5 ビーマニキャンディーポップンミュージック
●タカラ●880円



キャンディーを押しながらナメると頭蓋骨を通してビートが脳みそを貫くぞ。

6 ものまねピョンピョン
●増田屋コーポレーション●2980円

ものまねをしながら跳ね回る奇妙なぬいぐるみ。ベスト10に返り咲き!

7 デジヴァイス
●バンダイ●2980円

ファイル島を冒険しながらパートナーデジモンを進化させる携帯液晶ゲーム。

8 ポケピィ
●タカラ●11000円

名刺サイズのポラロイドが撮ったその場で見られる。この価格はお買い得だね。

9 ごきげんハローキティ
●タカラ●2480円

音に合わせて動くぬいぐるみ。数種類、集めて動かすとカワイイ。

10 どーもくんぬいぐるみ
●バンダイ●1480円

NHKのBS番宣キャラどーもくん。どーも彼はギターウルフのファンらしい。

セルDVD TOP10
8月30日～10月3日オリコン調べ

1 新世紀エヴァンゲリオン 劇場版 DVD
●キング●8800円



社会現象となった人気は、まだ過去のものではないことを立証。初回版には、テレカがついていたけどすでに入手困難。

2 ブレイド
●日本ヘラルド映画●5300円



人間と吸血鬼の中間の不死身の男と、吸血鬼の戦いをSFXで描く。格闘シーンの多い新感覚デジタルホラー映画だ。

3 ロスト・イン・スペース
●日本ビクター（株）●4700円



昭和41年からTV放映された宇宙漂流記「宇宙家族ロビンソン」のリメイク。当時、見た人はもう30、40歳代だろう。

4. アルマゲドン ●パイオニアLDC㈱●4700円
5. カードキャプターさくら Vol.10 ●バンダイビジュアル●6800円
6. ジャッカル デラックス版 ●パイオニアLDC㈱●4700円
7. DVDウルトラセブン Vol.10 ●ビーム●3800円
8. DVDウルトラセブン Vol.9 ●ビーム●3800円
9. スタンリー・キューブリック コレクターズ・セット ●ワーナーホームビデオ●9800円
10. カードキャプターさくら Vol.1 ●バンダイビジュアル●5000円

セルビデオ TOP10
8月30日～10月3日オリコン調べ

1 ジャニーズジュニア 素顔2
●ジャニーズ・エンタテイメント●4095円



今年行なわれたジャニーズJr.のコンサートを凝縮。11/3に「A・RA・SHI」でデビューする「嵐」のメンバーも出てるぞ。

2 A Film for XX
●エイベックス●4800円



「poker face」から「Depend on you」と「Boys & Girls」のプロモーションビデオ、他2曲のテレビスポットを収録。

3 ライオン・キングⅡ（吹替版）
●ブエナ・ビスタ・ジャパン●4500円



前作の主人公シンバの娘キアラのわんぱくでかわいい恋と冒険。3バージョンとも二ヶ月連続でベスト10入りはさすが。

4. (NEVER SOLD OUT) CAPACITY ∞ LIVE! ●ユニバーサル ビクター●4500円
5. (NEVER SOLD OUT) CAPACITY ∞ DOCUMENT! ●ユニバーサル ビクター●3500円
6. ライオン・キングⅡ（二カ国語版） ●ブエナ・ビスタ・ジャパン●4500円
7. "FILM" RISING A「MAD SKY」at NIPPON BUDOKAN ●東芝EMI●5800円
8. CHRONICLE ●キューンレコード●4980円
9. ライオン・キングⅡ ●ブエナ・ビスタ・ジャパン●4500円
10. ウリナリ! RANKING CHARACTER LIVE傑作選⑤ ●バップ●2900円

レンタルビデオ TOP10
8月30日～10月3日オリコン調べ

1 アルマゲドン
●ブエナ・ビスタ・ジャパン



レンタル部門は3位まで先月と変わらず。本作品は二ヶ月連続1位! マイケル・ベイ監督の出演場面はもうチェックした?

2 踊る大捜査線 THE MOVIE
●フジテレビ



日本映画久々の大ヒットとなった本作品だが、1位奪回ならず。アルマゲドンにサンドイッチ状態だが、まだまだがんばれ!

3 アルマゲドン(吹替版)
●ブエナ・ビスタ・ジャパン



他部門はベスト3から落ちてしまったがこの部門では2バージョンランクイン。こうなったら松田聖子出演場面もチェック!

4. スネーク・アイズ ●ブエナ・ビスタ・ジャパン
5. ジョー・ブラックをよろしく ●ブエナ・ビスタ・ジャパン
6. ユー・ガット・メール ●ワーナー・ホーム・ビデオ
7. プライベート・ライアン ●CICビクター
8. ライオン・キングⅡ（吹替版） ●ブエナ・ビスタ・ジャパン
9. リング2 ●アスミック・エース
10. ブレイド ●日本ヘラルド映画

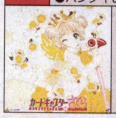
セルLD TOP10
8月30日～10月3日オリコン調べ

1 ディープ・インパクト(THX版)
●パイオニアLDC㈱●4700円●<DD/ワイド>



日本での公開はアルマゲドンより先だった地球滅亡映画。滅亡を静かに受け入れる人々が涙を誘う。

2 カードキャプターさくら Vol.10
●バンダイビジュアル●6800円



世界中に飛び散ってしまった悪のクロウカードを集めるさくらの冒険を描く大人気アニメをLD化!

3 シン・レッド・ライン
●パイオニアLDC㈱●4700円●<DD/ワイド>



1942年～43年に行なわれたガダルカナル島での日本軍対米軍の12人の男達の攻防戦を描く。

4. 新世紀GPXサイバーフォーミュラSIN Vol.4 ●バップ●4800円
5. 彼氏彼女の事情 Vol.6 ●キング●6600円
6. ピースメーカー ●パイオニアLDC㈱●4700円
7. アルマゲドン ●パイオニアLDC㈱●4700円
8. るろうに剣心～明治剣客浪漫譚～追憶編 Vol.4 ●SME・インターメディア●5600円
9. ガラサキ Vol.9 ●バンダイビジュアル●6000円
10. ウルトラセブン～果実が熟す日～ ●バップ●9800円

●GAME●セルビデオ●セルDVD●セルLD●レンタルビデオ●TOY・・・の売れ筋が一目でわかる、エンターテイメントランキング!!

順位	先月	タイトル	機種	メーカー	ジャンル	発売日	価格	推定月間販売本数	推定累計販売本数
11	↓8	どこでもいっしょ	PS	SCE	バラエティ	7月22日	3800円	11万0092本	44万5867本
12	↓7	実況パワフルプロ野球 '99 開幕版	PS	コナミ	スポーツ	7月22日	5800円	8万4606本	75万0111本
13	↓2	みんなのGOLF2	PS	SCE	スポーツ	7月29日	5800円	8万0292本	84万2101本
14	↓10	ワイルドアームズ 2ndイグニッション	PS	SCE	ロールプレイング	9月2日	6800円	8万0276本	21万1199本
15	↓9	フロントミッション サード	PS	スクウェア	シミュレーション	9月2日	5800円	7万8993本	24万1949本
16	↓6	遊戯王デュエルモンスターズⅡ～闇界決闘記～	GB	コナミ	ボード&テーブル	7月8日	4500円	6万0071本	123万5252本
17	NEW	俺の料理	PS	SCE	アクション	9月9日	5800円	5万4469本	5万4469本
18	NEW	ポップンミュージック2	PS	コナミ	シミュレーション	9月14日	4800円	4万8880本	4万8880本
19	↑26	ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ	N64	任天堂	アクション	1月21日	5800円	4万6837本	108万6066本
20	↓4	マリオゴルフGB	GB	任天堂	スポーツ	8月1日	3800円	4万3823本	28万3267本
21	↑28	メダロット2（カブトバージョン）	GB	イマジニア	ロールプレイング	7月23日	3980円	4万2660本	18万3608本
22	NEW	BLACK/MATRIX AD	DC	NECインターチャネル	シミュレーション	9月30日	6800円	4万0259本	4万0259本
23	↑29	SuperLite1500シリーズ麻雀Ⅱ	PS	サクセス	ボード&テーブル	7月22日	1500円	3万6689本	11万8037本
24	圏外	シーマン～禁断のペット～	DC	ビバリウム	シミュレーション	7月29日	6800円	3万3244本	19万5306本
25	↓22	メダロット2（クワガタバージョン）	GB	イマジニア	ロールプレイング	7月23日	3980円	3万2375本	16万3682本
26	NEW	ゲッターロボ大決戦！	PS	バンダイビジュアル	シミュレーション	9月9日	6800円	3万2339本	3万2339本
27	↓18	SIMPLE1500シリーズVol.14 THEブロックくずし	PS	カルチュア・パブリッシャーズ	ボード&テーブル	8月12日	1500円	3万1479本	9万6527本
28	NEW	スーパーロボット大戦リンクバトラー	GB	バンプレスト	シミュレーション	10月1日	4500円	3万0615本	3万0615本
29	↓1	SDガンダム GGENERATION－0	PS	バンダイ	シミュレーション	8月12日	6980円	2万9615本	43万2819本
30	NEW	クライマックス ランダーズ	DC	セガ	ロールプレイング	9月15日	5800円	4万2646本	4万2646本

CATEGORY-Ⅱ

来月の売り上げを編集部が大予想。バイヤーは発注を！　読者は貯金を！

JUGEMU売り上げ予想RANKING

年末商戦となる12月は、DCがポイントになりそう。話題のタイトルが目白押しで、この機会にハードの購入を考えている人も多いはずだ。バイヤーは仕入れ数の参考に、そしてユーザーはソフト選びの参考に、各予想士のコメントを聞き逃すな！

予想売り上げランキング（12月発売予定）

1

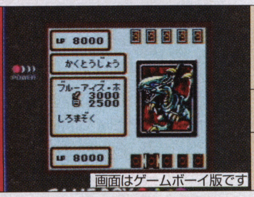


レジェンド オブ ドラグーン

●PS●SCE●ロールプレイング●12月予定●6800円予定

予想売り上げ本数　60万本

2



画面はゲームボーイ版です

遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶

●PS●コナミ●ボード&テーブル●12月9日●5800円

予想売り上げ本数　45万本

3



実況Jリーグ1999 パーフェクトストライカー

●PS●コナミ●スポーツ●12月2日●5800円

予想売り上げ本数　30万本

4

NOW PRINTING

デジモンワールド デジモンカードバトル

●PS●バンダイ●アドベンチャー●12月予定●価格未定

予想売り上げ本数　25万5000本

5



画面はアーケード版です

バーチャストライカー ver.2000.1

●DC●セガ・エンタープライゼス●スポーツ●12月予定●5800円

予想売り上げ本数　16万5000本

6

クラッシュ・バンディクー レーシング

●PS●SCE●レース●12月予定●5800円

予想売り上げ本数　15万8000本

7

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

●DC●セガ・エンタープライゼス●シミュレーション●12月9日●5800円

予想売り上げ本数　15万3000本

8

スペースチャンネル5

●DC●セガ・エンタープライゼス●アクション●12月16日●5800円

予想売り上げ本数　7万5000本

9

XI [sai] JUMBO

●PS●SCE●パズル●12月予定●5800円

予想売り上げ本数　6万5000本

10

Dの食卓2

●DC●ワープ●アクションRPG●12月23日●6800円

予想売り上げ本数　5万6000本

上記の売り上げ本数は、編集部が独自に予想したものです。各ソフトの発売から、2週間程度の間に販売されるであろう本数を算出しました。作品によっては発売時期が延びることもあります。

12月発売ソフトの傾向と対策

例年ならば大作が集中する12月だが、今年は前月に大作ラッシュが続き、年末にしてはややスローペースな印象。リリース予定本数を見ると、PSが60本、DCが19本、N64が10本、GBが21本、ワンダースワンが14本、ネオジオポケットが2本。前月の大作群が、年末ソフトの売り上げにどう影響してくるのかが微妙なところだ。また今月注目したいのはDCのラインナップ。アーケードの大作を含めかなり充実しており、ファンは嬉しい悲鳴!?

PS 人気続編多し、中堅ソフトが集中

福助　PSは前月のラインナップが凄かったせいか、12月は薄い印象を受けますね。

城戸　『レジェンド オブ ドラグーン』はまっとうな正統派RPGで、かなり力が入った作りのようなので期待してます。

S・Y　売れると思いますが、ミリオンヒットまでいくかどうかが微妙ですね。単純に売れ線ということだと『遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶』。まだまだ原作が人気なんで、イケるでしょう。あと、同様のカード人気では『デジモンワールド デジモンカードバトル』もヒット確実ですね。

城戸　安定路線だと『実況Jリーグ1999 パーフェクトストライカー』も外せないかな。

福助　『パワプロ』でもおなじみのサクセスモードが人気ですしね。あと、続編モノだと『XI[sai]JUMBO』。ルールが複雑化してるんですけど、やっぱり面白いですね。対戦モードが加わっているのもいいですよ。

城戸　『クラッシュ・バンディクー レーシング』も完成度が高くて、安心して遊べる路線ですね。

S・Y　『ビブリボン』が気になってるんですが……。

福助　曲に合わせてボタンを押すタイプのゲームなんですが、シンプルに徹した画面なのが面白いですね。あと、普通のCDを入れても、その曲に合わせてプレイができるのが斬新。

城戸　あまり奥は深くないけど、作風はかなり目新しいですね。ワイヤーフレーム風の画面がユニークだなぁ。

福助　注目したいのが『爆走！デコトラ伝説2』と『～アートカミオン～芸術伝』の2作。どちらもデコトラのレースで、完成度もヒケをとらない。

S・Y　発売時期までズバリ同じですからね（笑）。

城戸　『デコトラ伝説2』の方は菅原文太氏や有名演歌歌手が出演するとのことで、アピール度が高いですかね。

福助　装飾など、チューニングを細かくできるのは『アートカミオン』の方ですし……。はたしてどっちが売れるかなぁ？

S・Y　やっぱり『2』の名前は強いんで、『デコトラ伝説2』の方が一歩有利でしょう。

城戸　アレ？　そういえば『ドラゴンクエストⅦ』は年内だったのでは……？

S・Y　年内発売になるかどうかは、かなり微妙な線みたいですね。エニックスのアナウンスがないんで……。

DC 大作集中で、PS以上の活気！

S・Y　DCはこの年末、ラインナップが強力ですね。安定度でいうと、PSより上かも。

福助　『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』や『バーチャストライカー ver.2000.1』など、アーケードで人気の高いソフトが集中してるのが強い。

城戸　あと『Dの食卓2』とか、変りダネとしては『スペースチャンネル5』もあるし、バラエティに富んでますよね！

S・Y　キャラ人気の高いものでは『ベルセルク』や『サンライズ 英雄譚』、『花組大戦コラムス2』なんかもあります。だいぶソフトの層が厚くなってきたのが頼もしいですね。

城戸　うーん、やはりここで『シェンムー～莎木～ 一章 横須賀』がキチンとリリースされてるとさらに盛り上がったのに、惜しいな。

福助　そうですねぇ。ともあれ、3月頃までのラインナップの密度はかなり濃いんで、しばらくDCは上り調子ですね。

S・Y　その他のトピックとし

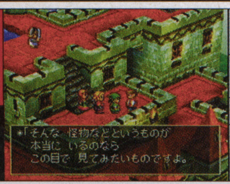
編集のよもやま話

2年間のお付き合い、ありがとうございました。

「ゲーム天気予報」として、98年1月号からスタートしたこのコーナーも今月で最終回。ソフト購入の際の指針になればと思い続けてきました。皆さんのお役に立てたなら嬉しい限りです。ご愛読ありがとうございました！

読者が選んだ ゲーム期待の新作 TOP20

1 先月→1



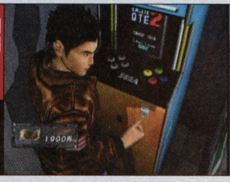
ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち
●PS●エニックス●ロールプレイング
●99年予定●価格未定
得票数 1162点
新プログラムを採用することで読み込み時間が短縮、快適にプレイできる。

2 先月↑3



グランツーリスモ2
●PS●SCE●レース&カーライフシミュレーション
●99年11月25日●5800円予定
得票数 937点
体験版をプレイしただけでも、その凄さを発揮。車好きなら、買うべし!

3 先月↑8



シェンムー~莎木~ 一章 横須賀
●DC●セガ・エンタープライゼス●FREE
●2000年春●6800円
得票数 539点
ファンの期待は高いものの、残念ながら発売延期に。春を待ちましょう……。

4 先月↑6



ときめきメモリアル2
●PS●コナミ●恋愛シミュレーション
●11月25日●6800円
得票数 427点
キャラクターが名前を呼んでくれる声はとっても自然で感情的と評判も上々。

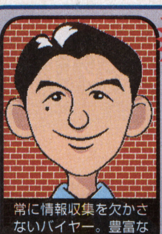
5 先月↓2



クロノ・クロス
●PS●スクウェア●ロールプレイング
●11月18日●6800円
得票数 211点
『FF Ⅶ』のCGスタッフが制作したというムービーは、大迫力の出来栄え。

順位	先月	タイトル	データ	得票数
6	↑10	Dの食卓2	●DC●ワープ●アクションRPG●12月23日●6800円	198点
7	↑13	ヴァルキリープロファイル	●PS●エニックス●ロールプレイング●11月25日●6800円	183点
8	↓4	ポケットモンスター金・銀	●GB●任天堂●ロールプレイング●11月21日●3800円	167点
9	NEW	スペースチャンネル5	●DC●セガ・エンタープライゼス●アクション●12月16日●5800円	159点
10	↓5	ベイグランドストーリー	●PS●スクウェア●アドベンチャー●99年冬予定●価格未定	150点
11	↓7	レジェンド オブ ドラグーン	●PS●SCE●ロールプレイング●12月予定●6800円予定	144点
12	NEW	ジョジョの奇妙な冒険	●DC●カプコン●対戦格闘●11月予定●6800円	128点
13	↑14	MOTHER3 豚王の最期	●N64●任天堂●ロールプレイング●発売日未定●価格未定	120点
14	↓9	アーク ザ ラットⅢ	●PS●SCE●ロールプレイング●10月予定●価格未定	109点
15	NEW	ゼルダの伝説 外伝(仮題)	●N64●任天堂●アクションRPG●2000年5月●6800円予定	89点
16	↓11	ブレスオブファイアⅣ うつろわざるもの	●PS●カプコン●ロールプレイング●発売日未定●価格未定	80点
17	↓16	魔剣 X	●DC●アトラス●アドベンチャー●11月予定●価格未定	68点
18	NEW	牧場物語	●PS●ビクターインタラクティブソフトウェア●牧場経営シミュレーション●12月予定●5800円	65点
19	↓15	探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に	●PS●データイースト●アドベンチャー●11月25日●5800円	51点
20	↓19	BIOHAZARD -CORD:Veronica-	●DC●カプコン●アドベンチャー●今冬予定●価格未定	49点

ココに注目!



流通代表 **S・Y 予想士**

常に情報収集を欠かさないバイヤー。豊富な知識と鋭い読みを持つ。

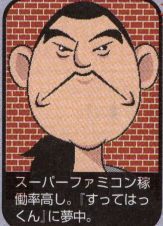
PSの『実況Jリーグ』も気になるが、アーケードでも大人気のタイトルだけに、ハードを引っ張る力を持っている。

バーチャストライカーver.2000.1



●DC●セガ・エンタープライゼス
●スポーツ●12月予定●5800円

ココに注目!



じゅげむライター代表 **城戸芳充 予想士**

スーパーファミコン稼働率高し。『すってはっくん』に夢中。

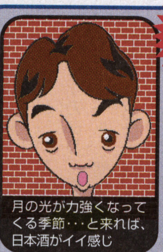
重厚なファンタジー世界を描きき る映像は、PSではほぼ限界レベル!? ドラマチックなストーリー展開にも期待。

レジェンド オブ ドラグーン



●PS●SCE●ロールプレイング
●12月予定●6800円予定

ココに注目!



じゅげむ編集代表 **福助 予想士**

月の光が力強くなってくる季節・・・と来れば、日本酒がイイ感じ

作品全体に広がるリズミカル&ダンサブルな音楽がGOO!! DCに新時代の風を感じる1本。強力PUSH!!

スペースチャンネル5



●DC●セガ・エンタープライゼス
●アクション●12月16日●5800円

ては、また限定版のDC本体セットが出ますね。今度はキティちゃんバージョン(笑)。

福助 ピンクとブルーの、2つのスケルトンのバージョンなんですよ。ブルースケルトンはちょっと欲しいかも(笑)。

N64 今年の年末は超大作はナシ!?

福助 いよいよ64DDの登場ですけど、さほど話題になってないような……。

S・Y ハード、ソフトともに通販による会員制なんですよ。ちょっと特種な形態ですね。

城戸 会員制になってくると、ちょっと子供には手が出しづらいのでは……。

S・Y 確かに、年齢層は高くなるでしょうね。子供のオモチャじゃない、という印象ですか。

福助 N64では、『ドンキーコング64』が、なかなか完成度が高そうです。

S・Y 安定筋では『爆ボンバーマン2』。低年齢層のアピール度が高いんで、売り上げは期待できそうですよ。

福助 『カスタムロボ』も狙いは低年齢向けですね。

城戸 バーチャロンに似た感じだけど、シンプルでコミカル路線なので、敷居が低いですね。

S・Y あと『マリオパーティ2』もありますね。けど、去年の年末ほどの盛り上がりは感じられないですね。

その他 携帯ゲーム機戦線は低調ムード

城戸 GBは、12月は少し寂しげですね?

福助 『ポケットモンスター金・銀』が11月末に発売されるから、まぁ当然かも。

城戸 なるほど(笑)。

S・Y ちょっと目立つところだと、『マリーのアトリエ』と『エリーのアトリエ』ですか。両方ともファン人気があるんですが、限定版が出るんですよ。なんと時計付き。

城戸 ファンはツライ(笑)。

S・Y 『モンスターファームバトルカードGB』はどうです?

福助 既にあるカードゲームに味付けを加えて、ゲーム化したという感じです。ノリは『ポケモン』に近いのかも。

S・Y 年末はカードものが多いですね。

福助 ネオジオポケットは現状維持みたいな感じですか……。

城戸 『頂上決戦 最強ファイターズ SNK VS カプコン』あたりにファンの注目が集まりそうですが。

S・Y 本体が低価格になったんですが、ソフトのマニアック路線がぬぐいきれないですね。

来るか?来ないか?台風ソフト

爆走!デコトラ伝説2 ~男人生夢一路~

●PS●スパイク
●デコトラレースゲーム
●12月予定●5800円

『デコトラ伝説』の第2弾。細部にわたり、グラフィックがパワーアップされている。なんと菅原文太氏プロデュースで映画も制作されるとのこと。





~アートカミオン~ 芸術伝

●PS●TYO●レース
●12月予定●価格未定

『デコトラ伝説』の制作チームが手掛けた新作。パーツ数は豊富で、こだわりのアートパーツも盛りだくさん。対戦レースが楽しめるのも特徴だ。

読者熱烈 ひとことコメント ゲームよいトコ悪いトコ

GOO BOO OBJECTION PLUS1



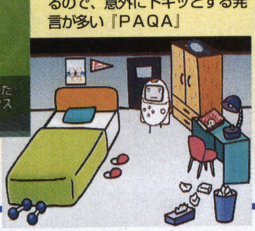
ついに最終回を迎えてしまったGOOBOO。
だが、今月も大量のハガキが編集部に到着！
最新ソフトから大作まで25本を密着紹介する！

注目ソフトの読者評価をずばり決定!!

構成・文／勝見正克（K's office）



⬆マイル、ダート、クラシック、ディスタンスのほかにスプリントも加わった『ダビスタ99』



⬇心理テストの要素も入っているので、意外にドキッとする発言が多い『PAQA』

評価の見方

GOO 読者が最も評価した部分のコメントを掲載しています。GOOはGoodの意味です。

BOO 読者がそのゲームを遊んで気になった部分のコメントです。BOOはBooingの意味です。

こんなソフトを評価しています!!

- GB ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ
- ダービースタリオン99
- PAQA
- フロントミッション サード
- バイオハザード 3 ラスト エスケープ
- ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2〜不思議なダンジョン〜

& MORE…

GOO BOO

1 回避システムは感動モノ

（バイオハザード 3 ラスト エスケープ）

PS 恐怖の追跡者から、逃げ切ろう!

バイオハザード 3 ラスト エスケープ（カプコン）



⬆前作の追跡者・タイラントより、さらに強敵になった今作の追跡者

GOO シリーズ初の回避システムは感動モノ。ナイフが愛用できるかも…。コスチュームチェンジのレジーナ服。ありゃ着たら、もうジルさまじゃない、ただのレジーナさま（笑）。（静岡県 せさみすと）

GOO 「追跡者」の足が、走るとジルより速くて、スリルがあった。ゾンビなんかも歩くのが少し速くなっているので、最初はとまどった。ライブセレクションは3択や4択の方がもっとおもしろかったかも…。エピローグもすべてよかった。（長野県 シェルミー好き）

GOO 今までの中で一番難しいけど、やりがいがある。このキャラ、避けるんですよ。音だけのナゾ解き（オルゴールのスイッチを合わせるやつ）だけは、いただけない。（栃木県 理都）

GOO シナリオ、システム、ムービーそろってシリーズ最高峰。ライトモードは、難易度が低いのに、ちゃんと怖い。物語終盤も単に難易度が上がるのではなく、シナリオのテンポが速くなるのが心地よい。（茨城県 妖怪出魂）

GOO こわ〜い！ えっ、ゾンビじゃないよ、バズーカあり、串刺しありの「追跡者」!! 堅いは、速いは、無茶するは大変。でも、コイツの存在がたまらなく楽しくて、怖い。（京都府 メイスン）

GOO 全体的に（キモチ悪いけど）怖くない。雰囲気を「1」の様にして欲しいところです。「スプラッター」じゃなく、「ホラー」にこだわってもらいたい。個人的には、オマケの「ザ・マーシナリーズ」の方がドキドキする。ムービーのジルが加藤あいにしか見えない俺って……やっぱ、ヘン？（新潟県 シュガー）

GOO 「バイオ1、2」とやってきて、もう「バイオ」シリーズが恐怖感のあるゲームじゃなくなってしまった。慣れたと思う。でも、グラフィックは美しいですよ。武器もカッコイイしね。（大阪府 hｏｌｌｙ）



⬆ついに実現した街からの脱出。街のいたるところにはゾンビがいて、行く手をはばむ

GOO 初めはそれほどでもないと思っていましたが、ストーリー後半になっていくうちに、意外な展開がまっていた。（東京都 K2）

BOO 「バイオ」好きのための「バイオ」!!って謳っていたけれど、簡単だった。寄り道ストーリーよりも、ヨーロッパへ進めて欲しい！ 「1」のような、迫ってくる恐怖の演出が欲しい!!（大阪府 銀の匙）

BOO 「2」では何回もクリアして、ミニゲームもやりまくったが、今回はやる気が出ない。盛り場がない。ただの作業。爽快感がない。（栃木県 さびしい…）

総評 今回、ハガキ数ナンバーワンでした。9割以上がGOOで、人気の高さがうかがえた。

Goo Boo 2

80歳になるじーちゃんがC（コントローラー）を握った（ソウルキャリバー）

PS 『DQⅣ』の名キャラ・トルネコを使った
ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2～不思議なダンジョン～（チュンソフト）



⬆街の映像は、実写の模型を採用。だが、不思議と違和感はなく、ピタッとはまっている

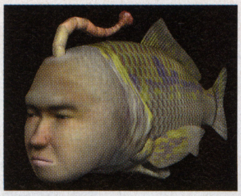
GOO 1ターンごとにセーブされないのは残念だが、クレイアニメな街や、音楽など、PSならではのパワーアップが素晴らしい。難しいことを覚える必要はないが、これほど難しいソフトも他にあるまい。（埼玉県　津月りょう）

GOO 一番よかったところは、前作からほとんど変更がなかったこと。世の中、変えない方がよい場合もあるのだ。（福岡県　大塚秀二）

BOO グラフィック、音楽ともにスーファミ版と変わっていないのが物足りない。（静岡県　青島幸雄）

総評 続編はとかく評価が落ちがちだが、『トルネコ』は、違った。

DC 肉声でしゃべる人面魚飼育ソフト
シーマン～禁断のペット～（ビバリウム）


⬆セガの精力的なPR活動で、『シーマン』の認知度はかなり高い。DC普及の原動力になったか？

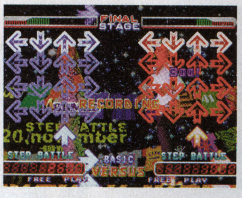
GOO 短時間しか遊べない時でも、ちゃんと成長してくれる。思ったよりお手軽なソフト。だんだんと変化してゆくシーマンを見るのが毎日の楽しみです。個人的な悩みとしては大阪弁が通じないことかな。（大阪府　M．T．K）

GOO シーマンに「お前、浮気をしてるだろ」と言われた。な、なぜ分かったんだ。（滋賀県　あれく）

GOO ねぇ、ねぇ、シーマンの声って、ドリアン助川でしょ？　そうでしょ？　いや、きっとそうだよォー!!（北海道　みゆりん）

総評 セガこの夏イチオシタイトルだけあって、意外と人気が高かった。

PS 『DDR』の第2弾が早くもリリース
Dance Dance Revolution 2nd ReMIX（コナミ）


⬆2人プレイは、お互い違う難易度を選択可能に。これで上級者と初心者が一緒にプレイできる

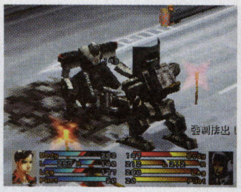
GOO 曲の質、量がとにかくすばらしい。特に曲がいいので、原曲を聴きたくなって、CDを買いに行くほどすばらしい。オリジナルもGOODだね。（大阪府　ダンスマニア）

GOO CMを見て、ウチの母（56）が「私もオーディションに出ればよかった…」とつぶやいた。家族で一番ハマっているのは、この母です。（大阪府　藤井尚）

GOO 今回はオプション設定が細かい所までできるようになって、前作以上に遊べます！（大阪府　りぃこ）

総評 老若男女問わず、プレイしているようだ。評価もGood！

PS 現実をベースにした世界観が新しい！
フロントミッション　サード（スクウェア）


⬆西暦2112年の地球を舞台に、世界を三分割した国家連合同士の戦争をシミュレートしている

GOO 1番最初のスーファミ版よりのファンです。しかし、『2nd』はあまりのロードの遅さにBOO！　だけれども、『3』は、その不満解消でGOOです。（京都府　A・MODEL）

GOO 前作ではチェスのコマのような動きだったフィールド上のヴァンツァーがちゃんと歩くようになったのがよい。スキル発動の爽快感もOK。（福岡県　大塚秀二）

BOO キャラやシステムにイマイチなじめず、エマ編を50時間かかってクリアしたものの、今は棚で眠っています。（神奈川県　包々）

総評 シミュレーションバトルは評価がキビシイが、本作はがんばっている。

DC DCで最高の映像とウワサされる対戦格闘
ソウルキャリバー（ナムコ）


⬆アーケード、VSバトル、チームバトルなど7モードあり、お買い得感たっぷり

GOO 何がすごいかって、80歳になるじーちゃんがコントローラーを握った（実話です）ぐらい、わかりやすくて、リアル!!（長崎県　窪田静子）

GOO DCで最高のソフト。アーケードより画像が全然キレイ。いろんな面で充実していていい。これは絶対買い！　でも、オープニングを見ると息子（8か月）が必ず泣き出すのはナゼ？　お気に入りなのに。（愛知県　ケロスケ．）

GOO プレイしてビックリ。グラフィックやサウンドだけでなく、メーカーの方のこのソフトに対する情熱みたいなモノを感じました。続編などで気を引いてるメーカーに見習って欲しいものです。（熊本県　俺はゲーマー）

総評 素晴らしい評価がいっぱい来た。しかも、8か月（？）～80歳まで幅広い層からの支持だ。これは驚くしかない！

滑らかな動きはアーケードでプレイしている様でした
お気に入りのアイヴィーは体に剣が巻き付いていたけど痛くないんでしょうか？



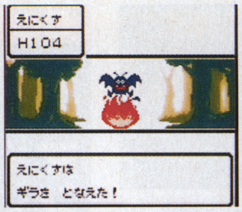
イラスト：藤真拓哉

Goo Boo

3 ひわいな言葉を覚えさせてしまう（どこでもいっしょ）

GB

名作RPGが2本同時に楽しめる！ ゲームボーイ ドラゴンクエストI・II（エニックス）



⬆ゲームボーイカラー対応で、ファミコン版初代『DQ I』がそのまま再現されているかのようだ

GOO このシリーズ、もう何回やったのに、やっぱりいい。内容は言うに及ばず、中断の書が楽！ トイレでも重宝中!! サイコウ!! これで、『III』は、そのうち、出るらしいが、『IV』も今度、ぜひ、GBで出して欲しいと思う！ （匿名希望）

GOO 懐かしい、とにかく懐かしい。思えば、学生時代、ファミコンでやっていたのだが、今は会社員となり、電車の中で、人目もきにせず楽しんでいる。 （大阪府 しゅうちゃん）

総評 どのハガキも「どこでもセーブできることがうれしい」と書いてあった。GBであるだけに絶対、必要な機能なのだろう。

PS

今月も大量のハガキが舞い込んだ どこでもいっしょ（ソニー・コンピュータエンタテインメント）



⬆部屋の中のグッズは、季節が変わるごとに違うモノが置かれる。まだまだ奥が深い『どこいつ』

GOO 「どうせ人工無能」と思っていたけど、少しずつ難しい言葉をおぼえて成長していくトロの姿がわが子と重なって…♡ トロがいなくなったあと、あまりのさびしさにぬいぐるみを買ってしまった。 （神奈川県 私も不幸…）

GOO 2匹（?）目以降は愛着がわかないなぁと思いながらも、お別れはやっぱりつらいです。全員15日間遊べましたよ。 （大阪府 こばん）

GOO やっぱり、ひわいな言葉を覚えさせてしまうんですよ…。ロボ最高！ （埼玉県 内田浩之）

総評 かなりやり込んだ人からのハガキがたくさん来て、ビックリした。

PS

近未来を舞台にしたサイコアドベンチャー ガレリアンズ（アスキー）



⬆超能力は使わなければ先に進めないが、使いすぎると暴走してしまう。その見極めが重要！

GOO オオ!! スゴイ！ 久しぶりにそう思ったゲームです。操作は相変わらず難しいけれど、ストーリーがスゴイ！ ここぞという時に主人公が吹き替えでしゃべってくれるので、一層盛り上がるのだ。 （石川県 あおぞら）

GOO 『バイオ』と一緒とか、どっかの雑誌に書いてあったけど、とんでもない！ 破壊と再生が隣り合わせの内容、サイバーパンクな雰囲気が最高！ ただ、セーブが最大3ファイルはキビシイ…。 （東京都 佐々木ゆかり）

総評 ダークな雰囲気のアドベンチャーなのだが、美形キャラが登場するため、女性がかなり購入したようだ。GOOの意見が多かった。

PS

競馬育成の老舗ソフトがやっと発売！ ダービースタリオン99（アスキー）



⬆最新レースプログラムに対応。さらに、ポケステも使用可能とあって、ますます幅が広がった感じ

GOO ゲームの進行がとてもテンポよくなりました。自分の生産した2才馬がセリに出せるのも楽しい。牧場では人がトコトコ出てきたり、チョウチョがとんでいたりと、とてもホノボノした感じがGoodです。 （東京都 竜也天使）

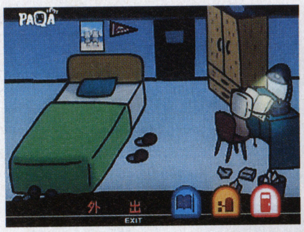
GOO 相変わらずよくできています。文句の付けようがないのですが、もう騎手名を実名にしてもいいのでは…。（神奈川県 三ツ橋政俊）

BOO 私にとっては、チョー難しい競馬育成ゲームでした。もっと、簡単にして。 （福井県 ミック）

総評 2年待たせただけあって、出来は上々。だが、ビギナーにはツライ!?

PS

ポケステを使ったコミュニケーションツール PAQA（ソニー・コンピュータエンタテインメント）



⬆宇宙から来た異星人がポケットステーションをかぶっているという設定の『PAQA』

GOO 結構、皮肉な発言が的を射ていて、ドキリッとする。ずいぶん前に言ったことも覚えているので、気が抜けない。 （埼玉県 トッコロザワーン）

GOO 最初の会話は、別におもしろくないが、PSに帰して、新たなデータをダウンロードすることにより、おもしろい会話が次々とできるのがおもしろい！ （東京都 保谷崇人）

GOO 表情が思ったより豊富で楽しめる。このアイデアは、発想の勝利だねと思うね。 （兵庫県 テンタクルス）

BOO 『どこでもいっしょ』は持っている人がたくさんいるからいいけど、『PAQA』は、まだ人口が少なく、友達と通信できないのが不満。みんなも買おうよ！ （静岡県 のりのり2号）

総評 まだまだプレイしている人口が少なく、そこが弱いところだ。



イラスト：おがち

GooBoo 4

「7ならべ」があんなに奥が深いとは

（あつまれ！ぐるぐる温泉）

DC あつまれ！ぐるぐる温泉
（セガ・エンタープライゼス）

GOO ネット対戦がおもしろい。毎日寝不足です。4800円でこんなに楽しめるなんて!! 友達もたくさんできたし、「ぐる温」サイコー!!（東京都　うさみみ）

GOO 「7ならべ」があんなに奥が深いとは、思わなかった。（埼玉県　いちる）



⬆中村玉緒演じるCMでもおなじみ。通信機能を使って、見ず知らずの人と対戦プレイができる

PS 俺の料理
（ソニー・コンピュータエンタテインメント）

GOO ハンバーガーショップがクリアできない…。イカの高笑いがにくいぐらい。飲み物は完璧なのに、ゴキブリのせいだわ。イージーで苦労する私が悪いのかしら。（静岡県　せさみすと：）

GOO ステージデモの音楽は80年代洋画風ですごくいいムード（笑）。（東京都　K2）

PS みんなのゴルフ2
（ソニー・コンピュータエンタテインメント）

GOO ツアーモードが新鮮でいい。クラブやボールを変えて、キャラの特長を変えるのは使えると思う。たくさんのアイテムもGOO。グリーンも初めはやりづらかったけど、回数を重ねると「1」より簡単かも!?（東京都　がーふぃるど）

PS リモートコントロール ダンディ
（ヒューマン）

GOO コントロールするロボットがベタだけど、操作していて楽しい。でも、敵ロボットが破壊した建物まで修理費として取られるのは納得がいかない。あと、ロボットに踏まれても死なない主人公も恐い（笑）。（岡山県　ムツヒサ）

PS Neo ATLASⅡ
（アートディンク）

GOO イベントの進行度がわかりやすくなった。淡々としているが感動できる。（兵庫県　おやぢ虫）

GOO アイテムや貿易物を発見するのが楽しい。エピソードをクリアしていくのがハマる。（匿名希望）

PS DINO CRISIS
（カプコン）

GOO 『バイオ』シリーズになれていたので、楽勝でクリアできると思っていたけど、思った以上に恐竜が怖くて、手元が狂って、死にまくった。（島根県　吉田秀幸）

BOO 怖いモノみたさで買ったが、やはり怖すぎ！ その晩、夢の中まで追いかけてきた。たすけてー！（石川県　あおぞら）

DC プロ野球チームをつくろう！
（セガ・エンタープライゼス）

GOO システムが本格的だし、シビアになっていますね。ただ、リセットを何回も使うと、阪神でも2年目でダントツ日本一になるのは…。（大阪府　hoーーy）

BOO 画面の切り替えが遅い。サターンの3倍ぐらい。苦痛を感じる。（大阪府　エノモト）



⬆球団代表兼監督になって、そのチームを優勝に導くソフト。コミカルな2頭身キャラがかわいい

PS ワイルドアームズ 2ndイグニッション
（ソニー・コンピュータエンタテインメント）

GOO もはやPSのRPGの中でもトップクラスのゲームではなかろうか。PSのグラフィックでは、これが最高で、これ以上を求めるとPS2か。（愛知県　亮）

GOO おもしろいの。ダンジョンも規模小さいし。ちょっと頭ひねるパズル要素も◎。（宮城県　リー）



⬆3人の主人公がそれぞれの冒険を繰り広げながら、1つの壮大な物語を紡いでいくRPGの続編

PS アニメチックストーリーゲーム① カードキャプターさくら
（アリカ）

GOO ここまで簡単だとかえって、いさぎよい！ 我が娘（8歳）は生まれて初めて1人で最後までやった！ 楽しい夏休みをありがとう!!（岐阜県　RPGママノン）

BOO アニメはキレイ！ でも、原作を知っていないとのめり込めない。ミニゲームも小学生対象？と思うぐらい。（山口県　KUNー）

PS ストレイシープ ～ポーとメリーの大冒険～
（ROBOT）

GOO ハデで激しいアクションゲームが多い中で、このような、ほのぼのとして簡単なゲームは今は貴重な存在でしょう。ちなみに私は声の出演をしている「たま」の大ファンで、ファンクラブにも入っています。（愛知県　あるぴの）

SFC ファイアーエムブレム トラキア776
（任天堂）

GOO 前作の「ターンごとのセーブ」ができないのがツライけど、新システム・キャッチ&リリースがすごく便利。何といっても、敵を魚のように○○○できるしね（笑）。あと、味方を「かつぐ」のもイカしてる！（神奈川県　刈田曲水）

N64 オウガバトル64 Person of Lordly Caliber
（任天堂）

GOO このシリーズは通常のRPGと違い「絶対的に正しい」ルート及び結末がないところがよいです。幾通りもあるルートの内、どれを「正しい」と考えるかはプレイヤー次第。だからこそ、ゲームへの思い入れが深くなってしまう。（千葉県　けーだっしゅ）

PS DC ポップンミュージック2
（コナミ）

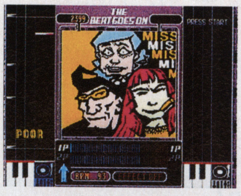
GOO DC版はロードもほとんどないし、「3」の曲も入ってるし、隠し曲の出し方も出るし、よい。コントローラーは仕方ないので置いておく。（群馬県　楼燎火）

GOO キャラがなんたってかわいい♡ 音楽の種類も豊富で気分によっていろいろ選べる。（神奈川県　りっけん620）

PS ビートマニア APPEND 4thMIX ～the beat goes on～
（コナミ）

GOO 減点法のエキスパートモードが熱い。グルーヴレベルが残り少なくなるとパニックに陥る自分に笑ってしまう。（北海道　♡由香♡ちゃん）

GOO 曲数が多い！ 僕が確認できたのは39曲!! だが、ゲーム向きの曲が少ない。（群馬県　ジュン）



⬆現在、アーケードで稼働中の『4thMIX』の曲が納められているアペンドディスクがコレだ


インターネット入門誌
ISIZE イサイズ あちゃら
今月だけの3周年記念特別大サービス！
お役立ちソフト600本をCD-ROM大収録！！
RECRUIT
あちゃら
3周年
感謝特別付録！
Wあちゃらスーパー CD-ROM
無料でカラオケ曲データがダウンロードできる
「インターネットカラオケキングISIZE版」「独占」収録！
プロバイダ加入からメールにネットサーフィンまで 初めてでもこれ1枚でインターネットを楽しめる
お役立ちソフト
大収録！
600本
IIJ4U、@nifty、インフォスフィア、AOL、OCN、ODN、サイバーステーション、So-net、DION、DTI、ドリームネット、NEWEB、Hi-HO、ピープル、ぷらら、リムネット
主要プロバイダ16社の
最新サービスを徹底研究
初心者完全対応！早わかり式ですぐ選べる
あちゃら流プロバイダの選びの鉄則
ウィルス・ネットストーカー・ネット詐欺…
インターネットは超不安！というあなたも
コレを読めばホッと安心
「インターネットは怖～い」の
ウソ？ ホント？
インターネットで 金融？ 株？ 証券？
入門！ オンライントレード
早わかりQ&A
広末涼子
コレ1枚で1年間は困った
知らずのネットライフをお約束！
1年間㊙保存版
おたすけCD-ROM
完全使い方マニュアル
来年就職の学生さんも必見
新卒・転職・アルバイト・独立・サイドビジネス…
インターネットで
仕事探し 最新 ガイド
2大別冊綴じ込み付録
超カンタン！いきなりISDN接続ガイド
1万円台からの
パソコンなくてもここまで使える
ネット対応
モバイルマシン購入完全ガイド
あちゃら & あそデジ 合同
オープン懸賞!!
A
B
C
賞品
A　トヨタ自動車　ヴィッツ　Uグレード……1名様
※オプションおよび登録に関する諸経費等はご本人の負担になります。
※賞品の受け渡しに際しては、車庫証明が必要になります。
※当選者が20歳未満の場合は保護者の同意が必要となります。
B　NEC　シンプレム VS46H/1B……1名様
C　アップルコンピュータ　iBook……1名様
D　シャープ　メビウスノートPJ　PC-PJ2-S3……1名様
E　東芝　リブレット ff1100……1名様
F　日本IBM　WorkPad……1名様
G　カシオ計算機　カシオペア A-60……1名様
H　NEC　モバイルギア MC/R320……1名様
I　NTTドコモ　ポケットボードプラス……3名様
J　NTTドコモ　ポケットボードピュア……10名様
K　NTTドコモ　ブラウザボード……2名様
L　ソニー　デジタルマビカ MVC-FD73K……1名様
M　東芝　アレグレット PDR-M4B……1名様
N　オリンパス光学工業　キャメディア C-900ZOOM……1名様
O　JTB　旅行券2万円分……5組10名様
応募方法
Q ◯にあてはまる共通の文字をいれてください。
●インターネット入門誌　ISIZE ◯ちゃら
●メールとインターネットで出会う、楽しむ、得をする　◯そデジ
官製ハガキにクイズの答えに相当する文字と、1.住所、2.氏名（フリガナ）、3.年齢、4.職業、5.電話番号、6.E-mailアドレス（なくても可）、7.ご希望の賞品を1点を明記し、
〒104-8001　東京都中央区銀座8-4-17
(株) リクルートISIZEあちゃら＆あそデジ　オープン懸賞係
までお送りください。また、ISIZEあちゃらホームページ(http://www.isize.com/acara/)上でも応募が可能です。
●締切：2000年2月末日（当日消印有効。ホームページからは当日の24時まで必着）
●発表：厳正なる抽選の上当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。
MP3、ストリーミング、無料メール、ポータルサイトetc…
1999インターネット最新ノウハウが2時間でわかる！できる！追いつける
インターネット
再入門
1999年
最終版
書店、コンビニエンスストアでお買い求めください。
1999年12月号
定価 780YEN
毎月29日発売
5ケタの数字を打ち込むだけで、ホームページに一発アクセス！
あちゃらコード http://www.isize.com/acara/
ケータイで使える
モバイルあちゃらコード新設
メールとインターネットで出会う、楽しむ、得をする
あそデジ
11月26日発売　定価700円

「じゅげむ」が、この世紀末最後に放つ怒涛の疑問責め!

やってきました、この季節！　この特集！　読者が気になる素朴な疑問、気になるウワサ、まとめて解決いたしやす。イクゼ！　連続100疑問～!!

構成・文／武川和宏（ターニング・ポインツ）
じゅげむ大疑問100製作委員会

99年度版 アナタの？にお答えする ゲームの大疑問100



Q1 プレイステーション2ってナニ?

◎PS2の大疑問編

今や世界的ゲーム機となった「プレイステーション」。その後継機がPS2だ！　今年9月13日に正式発表されて、その驚くべきハイスペックに業界もユーザーも騒然。次のページから、PS2に関するアレコレの疑問を徹底究明しているぞ

あなたの疑問に合うカテゴリーを見つけたら、指定されたページへ飛ぼう！　きっとあなたの疑問も解決できるはず!?

BIGNNERS CLASS

ココが知りたい!! PS2の大疑問編

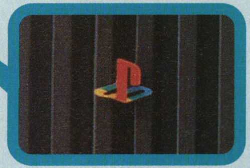
ハードにまつわるQUESTION!!

PS2

Q.4 PS2はタテ置きできるみたいだけど、正面の「PSマーク」は横向きのまま？

グーッと大人の雰囲気ただよう PS2は、タテにも置けるから、いろんな場所に設置できそう。で、ディスクトレイ正面にあるPSマークはどうなるかというと……。ご安心。クルっと自分で回転させられるのだ。





Q.3 PS2の発売日が、平成12年3月4日になったのに理由はあるの？

「現行のPSは12月3日の発売、ポケットステーションは1月23日の発売だった。SCEは、消費者が覚えやすいように、ハードの発売日を並び数字にしてるみたいだね」（ゲームライター）。新製品の発売は縁起をかつぐなんて話もある。当初、噂された2000年1月23日はなんと日曜日で仏滅！縁起悪いよねー。ちなみに3月4日は大安、なるほど。ハードの生産量など、ほかにも要因はあるんだろうけど、確かに発売日ってちょっとしたことで重要かも。

Q.2 PS2って、今から予約できる？

PS2は、発売日から2日間で100万台の出荷が予定されている。それでも、確実に手に入るように予約したい！「流通や予約に関しては未定です」（SCE）。発売はまだまだ先だからね。予約開始は年明けが有力か？

Q.5 本体のパッケージや、ソフトケースのデザインは決まったの？



本体のパッケージについては、まだ不明のよう。ゲームソフトのケースは、『グランツーリスモ2000（仮称）』用のパッケージが発表されている。CDケースよりも、ちょっと大きめで、市販のDVDビデオ用ソフトのパッケージとほぼ同じサイズだ。実際には、もうちょっとデザインや形が変わるかも。

Q.6 PS2に同梱されるモノには、どんなモノがあるの？

詳しくは表の通り。PS2は、現行のPSと違ってメモリーカードが標準でついている。「ゲームを買ったけど、メモリーカードがないからセーブできない！」なんて人もいなくなるはず。同梱のデモディスクの内容は、まだ分からない。んー……。ゲームの体験版とかが入っているのかな。圧倒的な映像美のデモが見れると、未来感先取りなんだけど。

PS2付属品一覧
アナログコントローラ「デュアルショック2」×1
大容量メモリーカード×1
デモディスク×1
AVケーブル（映像/音声一体型）×1
電源ケーブル×1

Q.7 ズバリ！同時発売ソフトはなんですか？

現時点で分かっているのは、『A列車で行こう6』（アートディンク）、『決戦』（コーエー）、『ストリート麻雀トランス 麻神2』（サンソフト）、『ETERNAL RING』（フロムソフトウェア）の4作品。価格とメディア（DVD-ROMかCD-ROM）は未定だ。できるだけ、たくさんのゲームが同時発売されるといいよね！

Q.8 PS2用のROMの裏側は、「青色」と「銀色」の2種類あるそうですが、ナゼ？

PS2用CD-ROMの裏側は、PS2のイメージカラーに合わせて「青色」。そして、DVD-ROMの裏側は、DVDの標準規定どおり「銀色」になっている。ひとめで、CD-ROMとDVD-ROMが区別できるし、現行PSの黒ディスクとも区別できるから便利。

Q.9 PS2でも再生できるDVDってそもそもナニ？

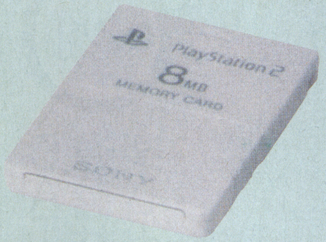
DVDは、CDと同じサイズなのに、CDの7倍以上のデータが入る大容量のメディアだ。PS2では、DVD-ROMとともに、高画質、高音質を再生できるDVD-Videoをサポートしているぞ（他に記録媒体用のDVD-RAMなどがある）。ちなみにDVDとは、Digital Versatile（多目的）Diskの略。一般的にはDigital Video Diskとも言われている。PS2は、ゲームだけでなく、DVD-Videoも楽しめちゃうゼイタクなゲーム機なんだね！

Q.10 PS2ってDVD-Videoも見られるのに、39800円とスゴク安い！ 赤字にならないんですか？

「みなさまに、このコンピュータエンタテインメントを気軽に楽しんでいただける価格設定にしました！」（SCE）。現在発売されているDVD-Video再生機は、安くても3万～4万円。PS2はゲーム機としてはちょっと高いけど、DVDのことを考えるとメチャ安だよね。

Q.11 PS2用の大容量メモリーカードって、今までのとどう違うの？

大容量メモリーカードの総記憶容量は8Mバイト。これは、現行のメモリーカードの64倍に当たる（現行のブロック数に換算すると約1000ブロック分！）。さらに、従来品の250倍の高速データ転送（データのロード・セーブ）が可能なのだ。大量のデータを扱うことになるPS2ならではの、高機能メモリーカードに生まれかわっているんだね！



Q.12 大容量メモリーカードって、現行のPSでも使えるの？

残念ながら、使えない。構造が現行のメモリーカードとかなり違うので、PS2専用メモリーカードになるそうだ。逆に、PS2本体は現行メモリーカードと互換性があるので、いままでのメモリーカードは引き続き使える。但しPS2用のソフトのセーブには使えない。それと、現行のメモリーカードのデータを大容量メモリーカードへコピーできるかどうかは、検討中らしい。また、データの管理は、ブロック方式とは異なる方式に変えるらしい。

Q.15 海外で発売されているDVD-Videoソフトも再生できますか？ Hなやつは見れますか？

DVD-Videoには国際規格があって、生産国の規格に合うDVD-Videoしか再生できない。つまり、アメリカで作ったDVD-Videoソフトは、アメリカのDVD-Video機でしか再生できないのだ。ちゃんと日本純正のDVD-Videoソフトを購入して、楽しむようにしようね！ということは…？

Q.13 PS2用の「デュアルショック2」って、今までのコントローラーとどう違うの？

現行のデュアルショックコントローラーは、スティック部分だけがアナログ対応だった。しかし、デュアルショック2は、スタートボタンとセレクトボタン以外、すべてのボタンがアナログ入力に対応しているぞ。ボタンのアナログ入力は、強く押したときと弱く押したときで反応が異なる「感圧式」を採用している。車のアクセルをグンと吹かしたいときは、ボタンを強く押せばOKなのだ！ ちなみに、いま使っているデュアルショックもPS2では使えるぞ。アナログ対応は当然、スティック部のみだけど。



Q.14 「デュアルショック2」も現行のコントローラーみたいに、色違いのものが出るの？

「現在のところ、まだ予定していません」（SCE）。現行のPSでは、いろんな色のコントローラが選べて楽しかったよね。PS2のおしゃれな色に合う、ステキな色のコントローラー（たとえば深海カラーリングとか）が発売されることを期待しよう！

Q.18 5年前の「PS」と「PS2」の発売時では、状況的にどんな違いがある？

左の表に現行PSとPS2のスペックなどを並べて比較してみた。特筆すべきなのはPS登場時、世界的には任天堂のスーパーファミコンが大きなシェアを占めており、ソニーは家庭用ゲーム機市場に初参入だったこと。それが5年後のPS2発表時には、PSは世界で6000万台普及しているのだから時代の流れは早い。ちょっと意外なのは、国内ライセンシーの数。現行PSの時より少なめだが、ちなみに海外の会社を合わせると、PS2のライセンシー数は200社以上にのぼる。スタート時の価格がいっしょというのも感慨深い。

Q.16 DVD-ROMを使ったPS2用のゲームソフトって、日本語以外の音声を選択できたりするの？

DVDには、最大8種類の音声と最大32種類の字幕を収録できる機能がある。これを使えば、最近ハヤリのインターナショナルVer.のゲームを購入しなくても、英語でゲームを楽しめる!? 「DVD-Videoの規格で定められている機能については対応する方向で検討しています」（SCE）。うーん、あとはソフト側の対応次第ってことかな？ 字幕付きのゲームなんてちょっとワールドワイドな感じ？



Q.17 DVD-Videoのハードメーカーは、PS2にどんな感想を持ってるの？

「PS2がDVD-Videoハードの市場の中心になる可能性はあるけど、DVD-Videoの市場が活性化すればソフトも売れるし、ハードも追い風を受けて売れるはず。正直、期待している面も大きいんじゃないかな。多分、極端にハードの値段を下げることはしないと思うけど」（ゲームライター）。DVD-Videoというメディアが安定すれば、音楽CDのようにソフトもたくさん発売されるだろうから、ユーザーとしても楽しみなところ。

Q.19 「PS2」のほかに、新ハードの名称候補にあがってものってあります？

SCEからは「ノーコメント」とのつれない返事。そこで、以前に本誌で募集した「次世代PSのネーミングコンテスト」からユニークなものを紹介しよう！

PlayStation2000（ありきたり！）
i-PlayStation（略してiプレ、古～）
theendofgenesisPSXevolutionturbotypeDVD（長すぎる！）
Play☆Stationおかわり（意味不明）

いい加減にしまーす。やっぱり現行のPSソフトも使えることを考えても、馴染みやすくて覚えやすいPS2がベストな名称ってカンジだね！

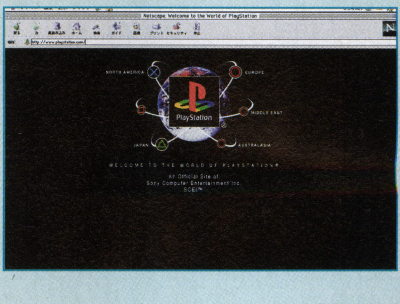
	PS	PS2
初期出荷台数	10万台	100万台（発売2日間予定）
最初期ライセンシー数（国内）	164社	89社
発売時価格	39800円	39800円
CPU	32ビット	128ビット
メモリ容量	2メガバイト	32メガバイト
動作周波数	33.8688メガヘルツ	294.912メガヘルツ
最大描画性能	36万ポリゴン／秒	7500万ポリゴン／秒
国内のユーザーの状況	SFC1000万台以上普及	PS1600万台以上普及

EXPERT CLASS ココが知りたい!! PS2の大疑問編

PS2

Q.20 PS2でインターネットに接続できるの？

技術的には可能だそうだけど、対応モデム、ソフトについてはまだ未定。将来発売される予定のケーブルモデムカードはインターネット接続を目的とするものではないので、「インターネットが楽しめるかどうかはまだ未定」（SCE）とのことだ。


←インターネット上で閲覧できるSCEのHP

Q.21 CATV網を使った、通信サービスってどんな楽しみがあるの？

CATVとは、家庭へダイレクトに送信されるケーブルテレビのこと。PS2は、全国にはりめぐらされたケーブルテレビの回線網を使って、ゲームや映像、音楽の配信サービスを2001年より行うらしい。このサービスを受けるためには、ケーブルテレビ用のイーサネットカードをPCカードインターフェイスに指す方法が考えられている。ゲームはお店で買うモノではなく、通信で家に届くなんて未来がホントに訪れるかもしれない。映画の予告編や、ゲーム部分をなくした映画「ファイナルファンタジー」なんてものが配信されると、ゲームの世界もグンと広がるね。

Q.22 「エモーション・シンセシス」っていう言葉を聞いたんですが、それって何？

エモーション・シンセシス（情緒生成）とは、SCEがPS2で目指している新世代コンピューター・エンタテインメントの基本コンセプトだ。エモーションとは、感情や情動を意味する。あたかも情動の起伏のように自動生成されるグラフィックで、微妙かつ繊細な表現をコンピューター上で目指すのが、PS2の理念なのだ。ユーザーの心をも動かしてしまう豊かな表現能力がゲームに備わる……結構スゴイ未来かも。



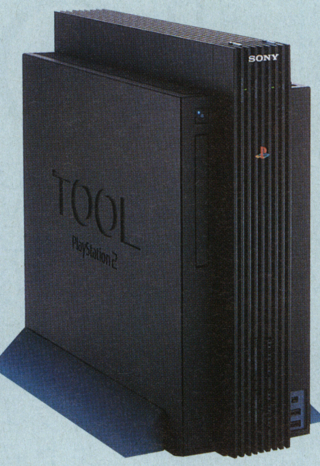
Q.23 PS2は高性能だから、PSソフトの読み込み時間ももちろん早くなる？

「現行機と同じです」（SCE）。これは意外!! PS2になってCDの読み取り精度が確実にアップしているので、読み込み時間も早くなっていると思ったけど……。PSはPS用の読み取りチップを、PS2はPS2用の読み取りチップを使ってるのかも。

Q.24 PS2用の開発機材は、国外へ持っていけるの？

「可能です……が、PS2の開発機材は「スーパーコンピューター」の品目に含まれるため、相応な輸出手続きが必要になります」（SCE）。高性能なコンピューターは軍事兵器にも使われたりするわけだから、いろいろ厳しいらしい。海外のソフトメーカーと提携している日本のメーカーは、開発機材を海外へ持ち出すのではなく、向こうのスタッフを日本に呼んでしまっているのだとか。なるほど、すごい時代だね。

Q.25 SONYの大人気パソコン「VAIO」に接続できるってホント？



i.LINK（IEEE1394）という端子を使って接続は可能。ただし、現状はつながるだけ。やはりPS2対応のソフトが出ないと、使用方法はわからない。たとえば、VAIOの中のアドレス帳や予定表をそのままゲームの中に取り込んだり、デジタルビデオやデジカメの画像を加工したりできるかも。

ちと難しい？ PS2の専門用語について教えます！

Q.26 大容量メモリーカードに採用されている、「MagicGate」ってなんですか？

大容量メモリーカードは、たくさんのデータを扱える。そのなかには、個人データも入るはず。それらのデータをしっかり保護するためのデータセキュリティ技術が「MagicGate」なのだ(ソニー独自の規格)。データを複雑な暗号にして管理するので、各種通信サービスを使ったときにもデータが漏れる心配がないというわけ！

Q.27 USBポートがあるってことは、USBのマウスやプリンタも使えるの？

USBとは、キーボードやプリンタといった低速で扱えるPC用周辺機器を接続する入出力端子の統一規格。最近のパソコン用周辺機器によく使われている。しかし、USB規格の機器を使うには、専用のドライバといわれるソフトを組み込まなくちゃならない。「技術的には可能ですが、対応ソフトは未定です(SCE)」との返答通り、PS2になんらかのドライバを入れれば、PC用機器も使える可能性大なのだ。PS2のまわりにキーボードやプリンタやマウスなどゴテゴテくっつく日は近い？それってパソコンじゃん！

Q.28 光デジタル出力って、MDプレイヤーに使われているものと同じ？

その通り！ MDプレイヤーとPS2を光デジタル接続すれば、PS2から音楽を録音できる。例えばゲームミュージックをMDに録音したり、PS2をCDプレイヤー替わりにしてダビングも可能なはず。また、ドルビーデジタル対応アンプと接続すれば、DVDVideoのとてつもない高音質(5・1チャンネルデジタルサラウンド)を堪能できるのだ！ あたかも映画館にいるかのような迫力。PS2を買うときにはテレビだけでなくオーディオ環境も整えておくべし。

ソフトにまつわるQUESTION!! ココが知りたい!! PS2の大疑問編

PS2

国内ソフトウェアラインナップ
(10／12現在・50音順)
(メーカー名/タイトル/ジャンル)

アートディンク/A列車で行こう6/都市開発鉄道シミュレーション
アイディアファクトリー/スカイサーファー(仮)/スポーツ
アイフォー
AI囲碁2001(仮)/ボードゲーム
AI将棋2001(仮)/ボードゲーム
AI麻雀(仮) /ボードゲーム
アスキー
パニック サーフィン(仮)/スポーツアクション
花と太陽と雨と(仮)/アクションアドベンチャー
アスク/ 撞球 ビリヤードマスター2(仮)/スポーツ
アストロール/アメリカン・アーケード/シミュレーションピンボール
アスミック・エース　エンタテインメント
サイドワインダーMAX(仮/3Dフライトシューティング
アテナ/プロ麻雀 極 NEXT(仮)/テーブル
イマジニア/WILD WILD RACING/新感覚レースゲーム
ヴィアール・ワン
3D リアル・ドライブ(仮)/ドライブシミュレーション
ウエップシステム/新COOL BOARDERS(仮)/スノーボード
エクシング
ファイティング イリュージョン K－1 グランプリ(仮) / スポーツ
エクゼコ・デベロップメント/峠のバトル(仮)/カーレース
エニックス
BBD2000(仮)/シミュレーション
Fighting QTs(仮)/不明
エキゾチカ(仮)/アクションRPG
スターオーシャン3(仮)/RPG
ソネット(仮)/恋愛
バストアムーブ3(仮)/ダンス
エム・ティー・オー/チューニングカーレースゲーム(仮)/レース
エレクトロニック・アーツ・スクウェア
XFIRE～クロスファイア～(仮)/アクション シューティング
ガスト/Fly High(仮)/レース
カプコン
EX3 STREET FIGHTER(仮)/対戦格闘
鬼武者(仮)/未定
バイオハザードシリーズ/サバイバルホラー
カルチャーブレーン/SD飛龍の拳「Zιον」/未定
元気/玉繭物語2(仮)/RPG
コーエー
ゼルドナーシルト2(仮)/シミュレーションRPG
決戦/シミュレーション
真・三國無双(仮)/アクション
麻雀大会Ⅲ(仮)/麻雀
コナミ
グラディウスⅢ&Ⅳ ～復活の神話～(仮)/シューティング
ドラムマニア/アクション
実況パワフルプロ野球7(仮)/スポーツ
実況ワールドサッカー2000(仮)/スポーツ
麻雀やろうぜ! 2/テーブル
サン電子
ストリート麻雀トランス 麻神2(仮)/テーブル
上海Ⅴ(仮)/パズル
サンライズインタラクティブ
機甲世紀Gブレイカー/テクニカルシミュレーション
ジョルダン/1 on 1 Government/アクション
スクウェア/ザ・バウンサー(仮)/プレイングアクションムービー
スパイク/WRC(仮)/ラリー
スリーディー/ハイパーツアー/未定
セタ
パーフェクトゴルフ3/ゴルフ
井出洋介の麻雀家族2(仮)/麻雀
ソニー・コンピュータエンタテインメント
FANTAVISION(仮)/アクション
I.Q REMIX(仮)/パズル
SPLASH DIVE(仮)/アクション
グランツーリスモ2000(仮)/レース
ダーククラウド(仮)/ジオラマRPG
ボクと魔王(仮)/影とオバケのRPG
ポポロクロイス物語Ⅲ(仮)/アニメチックロマンチックRPG
電線(仮)/アクション
ソニー・ミュージックエンタテインメント
L'Arc～en～Ciel(タイトル未定)/音楽ソフト
立体忍者活劇 天誅2(仮)/ 隠密アクション
タイタスジャパン
ロードスタートロフィー2000/カーレーシング
ロボコップ/アクション
タイトー/電車でGO!シリーズ(仮)/シミュレーション
タカラ/チョロQ HG(仮)/冒険レース
ダズ/レイクマスターズEX(仮)/バスフィッシング
ティーアンドイーソフト/3Dゴルフ(仮)/スポーツ
テクモ
Kunai(仮)/アクション
UNiSON(仮)/芸能アクション
トミー/グラップラー刃牙(仮)/アクション
ナグザット/徹萬　免許皆伝(仮)/未定
ナムコ
500GP(仮)/レース
新リッジレーサー(仮)/レース
鉄拳 TAG TOURNAMENT(仮)/格闘
パック・イン・ソフト/パイロットになろう! 2(仮)/未定
ハドソン
BLOODY ROAR 3(仮)/格闘
BOMBERMAN 2001(仮)/アクション
バンダイ/機動戦士ガンダム(仮)/3Dアクション
ビデオシステム/F－1(仮)/レース
フジミック/爆流2(仮)/スポーツ
フロム・ソフトウェア
ARMORED CORE2/3D戦闘メカシミュレーター
ETERNAL RING/3DリアルタイムRPG
毎日コミュニケーションズ
東大将棋 四間飛車道場(仮)/将棋
魔法
マジカルスポーツ CATCH BASS CLUB2(仮)/スポーツ
マジカルスポーツ Pro Golfer(仮)/スポーツ
マジカルスポーツ 2000甲子園(仮)/スポーツ
悠紀エンタープライズ/森田将棋/テーブル
リバーヒルソフト
ワールド・ネバーランド3(仮)/シミュレーション
ローカス/FX・パイロット(仮/フライトシューティング
童/ソウルサーフィン/アクション

Q.29 PS2用のソフトって、現時点でどれくらい発表されているの？

左の表組を見よう！　ズザーッと総計84タイトルも発表されているのだ。発表だけでいつ発売されるかは決まっていないけど、「本体発売後、半年後に128タイトルを発売する」というから期待しよう。じゅげむとしては、やはりPSでは味わったことのない、斬新なゲームに感情を動かされたい気がするね。

Q.30 PS2用のソフトの値段って、いくらぐらいになるの？

『GT2000（仮称）』はとりあえず5800円とのこと。ソフト価格はソフトメーカーが決めるモノ。制作費が高騰するし、DVD-ROMは値が張るし……。ソフトメーカーは頭をかかえそう。

Q.31 PS2用の『鉄拳TAG　TOURNAMENT(仮)』の画面って、ひょっとしたらアーケード版よりキレイ？

「期待してください!!」(ナムコ)という言葉をいただけたが、9月のゲームショーで画面を見たかぎりでも、アーケード版よりもキレイなのは一目瞭然。髪の毛の質感といい、顔の表情といい、なにからなにまで超リアル！　ホント、期待してます、ナムコさん!!

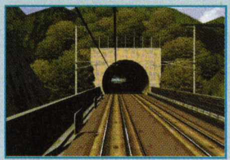


Q.32 スクウェアは『ファイナルファンタジー』の新作を、PS2で作り始めてる？

「つねに未来にむけて研究開発するのがメーカーの宿命だから、作り始めてると思うよ」(スクウェア担当編集員)。そういえば、まだ見ぬ『FF Ⅸ』はPSかはたまたPS2か？

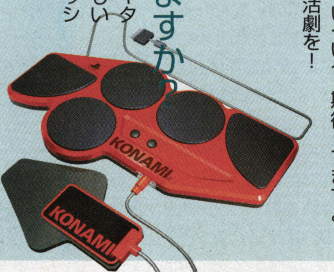
Q.33 PS2用の『電車でGO!』って、今度はどの路線になるんですか？

大容量のDVDの利点を活かして、ヨーロッパを縦断する「オリエント急行編」なんてどうですか？　「みなさんからのご要望があれば、実現するかもしれません」(タイトー)。ということは、「スペースシャトルでGO!」なんてのもアリ？



Q.34 PS2用の『ドラムマニア』は、PS版『ギターフリークス』とリンクさせて、ゲームセンターのようにセッションできますか？

「未定です」(コナミ)とのそっけない答え。確かに現行PSの『ギターフリークス』がPS2のソフトに対応するかどうかは難しいところ。でも、ドラム型コントローラーとギター型コントローラーでセッションできれば超タノシイだろうな～。ぜひ実現してほしい！

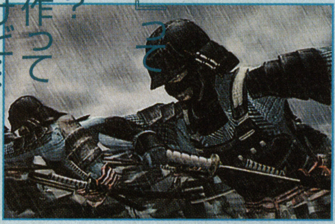


Q.35 『電線（仮）』って、どんなゲームですか？

「ヒミツ」(SCE)。つれない……。9月13日のPS2発表会で見た映像では、電線にハンガーをひっかけて猛スピードで滑る少年の姿が映し出されていたぞ。電線を使ったジェットコースターアクションなのかな？　とにかく面白そうな作風なので、じゅげむが密かにマークしてるゲームだよ。

Q.36 『鬼武者（仮）』って、PS2で出るんですか？　たしかPSで作っていたはずですけど…

「そうですねぇ、コンバート(＝浮気)…いえいえ、より良い物をの精神で変えました。PSハードでは思った物が出来ませんので、ごめんなさいです」(カプコン)。いやいや、期待してますよ。迫力ある鬼武者の冒険活劇を！





ちょっと教えて!! 未知なMONOとの遭遇編

**もうすぐ新世紀！　新世代マシンはPS2だけじゃない！
続々と今までにないようなゲーム機や周辺機器が発売される。
PS2以外の最新マシン、根ほり葉ほり聴いてみます！**

Q.38 NINTENDO64に変わる新しいハード「ドルフィン」はどうなった？

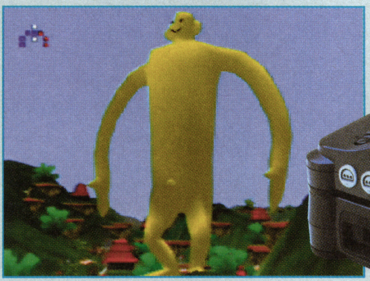


➡これがじゅげむの考えたドルフィンの予想図だ

DC、PS2という高性能ゲーム機に対抗すべく、任天堂も松下電器、IBMと提携した強力な新世代機を発表している。その名は「ドルフィン（仮称）」。まだ、スペックなどが多少発表されただけで詳細は不明だけど、PS2の後に発売されるのだから相当に気合いが入ってるはず。「2000年末には発売の予定です」（任天堂）。今後の情報に要注意。

Q.37 ランドネットって何ですか？

ランドネットとは、64DDとネットワークを使った新サービス。通称「エンターネット」に入会すればN64を使ってホームページの閲覧や電子メール、音楽配信が楽しめる。もちろんゲームにも使われ、通信による参加型ゲームや、マップやキャラクターの追加データが配信されるようだ。64DDの発売予定タイトルには『巨人のドシン1』『シムシティー64（仮題）』『ゼルダの伝説DD（仮題）』などがある。サービス開始は12月1日予定。





Q.40 大きいポケステがあるってきいたんだけど本当？何処で買えますか？

秋の東京ゲームショウで初お見えした巨大ポケステ。イベント用にSCEがつくったもので売り物ではありません。残念ながら赤外線通信はできないけど、その他の機能は一緒。実はコレ、「世界に2台しかない」（SCE）という超レアものだというから、実物を見た人はご利益あるかも？

Q.39 モバイル21って何をする会社ですか？

みはゲームボーイ（ゲームボーイアドバンス、ドルフィンとの連動も含めて）による通信ゲームを開発・発売していくために設立された会社だ。早くも来年の4月にはゲームボーイカラーを携帯電話やPHSに接続するための専用アダプタが発売されるという。



➡ゲームボーイアドバンスの予想図。携帯電話に近い形になるのでは?!

Q.41 ネオジオポケットがリニューアルしたってきいたけど、どうなったの？



サイズが小さくなってカラーバリエーション5色増えて合計8色に！　新価格は6800円。中でもクリスタルブルーはとてもCOOL！　無線ユニット（2980円）も忘れずに。

Q.42 ワンダースワンの周辺機器が色々でるようだけど、詳しく知りたい！

まずは、ワンダースワンと携帯電話やPHSを接続する「ワンダーゲート」。「主な機能は3点。①Eメールの送受信ができる　②インターネット接続（ホームページ閲覧）や各種サービスへのアクセスができる　③32Kバイト程度のミニゲームを読み込んで遊ぶことができる」（バンダイ）また、通信型ゲームカセットを使えば、各種ゲームでの通信対戦やデータ交換も可能になる。
もうひとつは「ワンダーミーシャ」。これはトミーから発売予定の簡易デジカメ「Me-xia」に接続するキット。Me-xiaで撮った画像を保存したり、さらにはワンダーゲートを使って画像を送受信したりもできるようになるらしい。発売は来年の春頃の予定。携帯ゲームがこんなに便利になっちゃうなんて画期的！



Q.43 ワンダースワンとPS2が合体するって本当？どんなことができるの？



2000年春発売予定の「ワンダーウェーブ」というワンダースワン用のアダプタを使用することによって、ワンダースワンとPS及びPS2の連動を可能になる。「PS及びPS2にポケステを接続し、その赤外線通信機能を利用してワンダースワンとの通信を行うことができます。WSソフトとPS及びPS2ソフトの間でキャラクターやマップなどのデータ交換をすることが可能になります。お互いのソフトの進行具合や状況が互いに反映され、ストーリーが変化していくといったことも可能になります」（バンダイ）。来年の春が待ち遠しい！

Q.44 ワンダースワンに新色がでる予定はありますか？

iMacを意識した可愛いカラーバリエーションで話題を呼んだワンダースワン。秋の新色がでるのでは?!と質問をぶつけてみたところ、「現在のところ、予定はありませんが一時生産を休止しておりました『ブルーメタリック』『シルバーメタリック』『パールホワイト』の3色が、再び生産を開始しました」（バンダイ）とのこと。この3色を探し求めていた人は今が買い時かもよ！

Q.45 海外のドリームキャストはうずまきが青いって本当?

「全ての海外版が青いわけではないんです。青いのは、ヨーロッパとオーストラリアモデルです。なぜ青いかというと、ヨーロッパ人には暖色系よりも寒色系の方がウケがいいからです」(セガ)。世界中の人にドリームキャストを楽しんでもらうためには、こういうローカリゼーションも必要なんだね。



⬆これが青いマークのドリキャス。しかもハコ!

Q.46 ドリームキャストでサタコレのような廉価版が発売される予定はありますか?

「未定です」(セガ)。ドリームキャスト本体と同発だったソフトを1999円で販売するキャンペーン(現在は終了)はあったけどねぇ。これからDCのソフトがガンガン増えてくれば、ドリコレもありえるかも。ドリコレ、ドリコレ。

Q.47 ドリームキャストのZIPドライブは本当に発売されるんですか?

「開発中です。詳細については未定です」(セガ)。発表のときの話では今期中に発売予定といっていたけど…? 対応するゲームも含めてビッグなヤツを期待しよう!

Q.48 MIL CDって何ですか?

ドリームキャストに対応する見ながら音楽が聴けるCDソフト。『チェキッ娘の見るCD』や『北へ。WHITE ILLUMINATION PURE SONGS and PICTURES』などがある。最新アイテムは『秘密』オリジナルサウンドトラック。ヒロスエー。

業界の黒いウワサ編

猛毒

触れてはダメ! 業界のタブーにじゅげむが切り込む!

Q.49 最近、ゲーム関連の裁判が多いですが、結果はどうなったの?

中古ソフト販売の是非をめぐる裁判。同じ様なケースでも判決がわかれており、先に東京地裁で行われたケースでは、ソフト販売を認める判決だったのに対し、大阪地裁ではメーカーが勝訴。長期化しそうな気配だ。
もうひとつ記憶に新しいのは、コナミがジャレコ、ナムコの音楽ゲームに対して仮処分申請を申し立てた件。こちらはまだ、結論がでていないが、逆にジャレコがコナミを訴えるなど、泥沼状態となっている。

Q.50 東京の街に猿が現れた猿騒動のおかげで『サルゲッチュ』売れたって本当?

突然、東京の街を騒がせた猿騒動。連日のように猿の行方がニュースで報道されていました。コレって『サルゲッチュ』のキャンペーンなんじゃない?と思うようなオイシイ事件だったんだけど。「それはそーと、SCEには『トマランナー』のカッパにそっくりな人がいます」(SCE)。むむ…はぐらかされてしまった! あやしいぞ!

Q.51 任天堂の事業内容は、ゲーム・レジャー関係が99%を占めているとのこと。では残りの1%ってナニ?

「トランプ・花札などのカード類を指します」(任天堂)。なぁるほど。今や任天堂といえば、TVゲームの会社っていうイメージが強いけど、もともと創業当時は花札の会社だったんだもんね。今でも花札をつくってるってワケです。

Q.52 『ときメモ2』のEVSではHな言葉を入力できないって本当?

ゲーム中のキャラクターがプレイヤーの入力した名前を呼んでくれるEVSを使った『ときメモ2』。よからぬ野望を抱いていた輩もいるかも知れないけど…。「はい。本当です。差別用語もダメです。変な遊び方しないで下さい。具体的に何がダメかは恥ずかしくって言えません」(コナミ)ということです。『ときメモ2』は恋愛シミュレーションなんだから正しく遊びましょうね!

Q.53 巨人が優勝しないと野球ゲームが売れないって本当?

「大きな影響はないですが、優勝した直後は伸びが大きく変わります」(ナムコ)。「『パワプロ』はどこが優勝しても順調です。ただ、優勝したチームの地元は急に売り上げが伸びるようですね」(コナミ)。「99年は巨人が優勝しなかったが、松坂効果でバカ売れ」(事情通)。どれが本当なの〜?? 要するにプロ野球が盛り上がった年は野球ゲームも売れるってことだ。

Q.54 カルチャーブレーンの新作は『飛龍の拳ミレニアム』だって本当?

ファミコン時代からの長寿作品『飛龍の拳』シリーズ。『飛龍の拳 エピソード1 奥義の書』に続く新作はどうなるの???ときいてみました。「本当だよ!! でも君にバレたのでタイトル名を変えてしまいました。今はナイショだよ!!」(カルチャーブレーン)。…カルチャーブレーンさんの方が一枚上手でした。

Q.55 『北へ…』の続編として『南へ…』を発売する予定はありますか?

「続編については検討中です。『南へ…』だったら『ハワイへ…』『オーストラリアへ…』。ロケハンに行ってみたいですね」(ハドソン)。つう次は海外!?

そこらへん、どーなってるの？
気になる大作編



一番の関心事はなんといっても大作ソフトの続編。みんなが気になるあのタイトルをズバッと解決、きいてみた！衝撃の新事実もある！？

Q.58 FFザ・ムービーの製作は順調ですか？2000年公開予定ですよね？

「順調みたいだけど、なにせ初めての映画製作だから苦労もあるらしいよ」（スクウェア担当編集員）。目下ハワイで制作中のフルCGムービー。ゲームの『IX』が先か映画が先か、気になるなー。

Q.57 『ドラゴンクエストモンスターズ2』を発売する予定はありますか？

『ドラクエ』を知らない小学生を中心に昨年ドラクエ旋風を巻き起こした『DQM』。発売当初から『2』製作のウワサは流れていたんだけど…「ヒミツ」（エニックス）ってことは、ひょっとしてひょっとする？　ゲームボーイアドバンスで発売、なんてこともありえるかも？

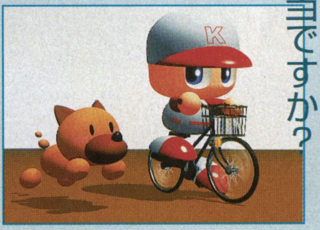
Q.56 『ドラゴンクエストVII』は本当に年内に発売されますか？



大ニュースが飛び込んできた。『ドラクエVII』の発売予定日が発表されたぞ！　12月29日水曜日、価格は7800円、CD-ROM2枚組だ！　公約通り年内発売！　これで正月休みは『DQ VII』で遊べるってわけだ。発売が待ち遠しい！

Q.59 次の『パワプロ』のサクセスモードが名球会編だって本当ですか？

大学リーグ編、社会人編ときて次は一体…？　と期待の高まるお馴染みサクセスモード。次はいよいよ名球会編なのでは？　なんて、まことしやかなウワサが流れているけど…？　「それは面白そうですね。でもまだまだ企画中なのでどうなるか誰もわかりません」（コナミ）。現段階ではナニも決まってないってことですね。要望が多ければ実現、なんてこともあったりして!?



Q.60 『シェンムー　一章　横須賀』では『ハングオン』『スペースハリアー』が遊べますが、第2弾では何が遊べるのでしょうか？

プロデューサーの鈴木裕氏が過去に手がけた往年の名作がミニゲームとして遊べる『シェンムー　一章　横須賀』。続く次回作でも懐かしのゲームで遊べるのか!?　とセガにきいてみた。「未定ですが、鈴木が過去に手がけた作品をまた遊べる可能性はあります」（セガ）。もしかしたら『アウトラン』など懐かしのゲームが遊べるかも。

Q.62 マルチプラットフォーム展開をしている『バイオハザードシリーズ』ですが、GBで発売する予定はありますか？海外では開発中だというウワサだけど？

「海外では作ってます。国内発売は未定です」（カプコン）。えー、もったいないー。出しましょう、岡本さん！

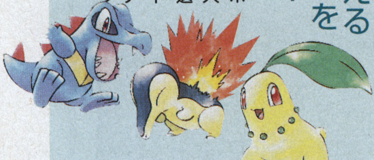
Q.61 カプコンが『ゼルダの伝説』をつくるって本当???



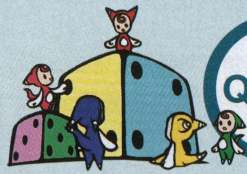
任天堂の看板ソフトを他社が開発してるなんてウソみたい。でも本当！　任天堂の宮本茂さんに、おなじみのカプコン常務・岡本吉起さんが、「こんなオモロイもん、オレにも作らせろ～！」と懇願して実現したとか。果たしてどんなゼルダになるの？

Q.65 『ポケモン金・銀』で最初に使えるモンスターをおしえて！

ついに発売日が11月21日に決定した『ポケットモンスター金・銀』。最初に主人公が3つのモンスターボールから、1つを選ぶところは前作と同じ。フシギダネ、ヒトカゲ、ゼニガメにかわって主人公のパートナーになるポケモンはチコリータ、ヒノアラシ、ワニノコの3匹。君ならどれを選ぶ？



Q.64 『XI [sái]』にでてくるAQUIちゃんたちに名前はあるの？



今度の『XI[sái]JUMBO』ではそれぞれに名前もついた。ロッシ、アスール、ヴェルデ、モモ、ホァン。自分の好きなAQUIちゃんを選ぶことができる。動きも多彩になってカワイさ倍増!!　10月14日には『XI [sái]』もthe Bestで発売されるので、しっかり予習しておこう。

Q.63 『ウンジャマ・ラミー』をギターでプレイすることはできますか？



『ウンジャマ』をラミーちゃんみたくギターでプレイしたい!って思っていた人に朗報！　アーケード版『ウンジャマ・ラミー』が12月頃からアーケードに登場予定。ロドニーの世界観をイメージしたポップな筐体と、ギター型コントローラで思う存分『ウンジャマ』が楽しめるぞ！

まだまだききたい！ 新作ソフトのQ＆A

Q.66 『サクラ大戦3』はDCでださないの？

「サクラ大戦3」は10月18日に行われたサクラプロジェクト2000発表会にて制作発表された。もちろんドリームキャスト！GB版の開発も発表されているし、これからもサクラに期待！

Q.67 『どこでもいっしょ』の新作がでる予定はありますか？

「ナイショ！」（SCE）。気になる答え！『どこでもいっしょ　アペンドディスク』なんてのが発売されてもっと色々なキャラクターで遊べたら楽しいんだけど…

Q.68 女神転生シリーズもたくさん発売されていますが、正統な続編となる『真・女神転生III』は作っていないのでしょうか？

「それは神様だけが知っているといった感じです」（アトラス）。なるほど。悪魔も知ってるんすかね。

Q.69 PS版『ギターフリークス』に、DISC CHANGEという項目があるんだけど、ひょっとしてアペンドディスクが出るの？

「その通りです。でます！　発売時期は未定ですがそう遠くないはず」（コナミ担当編集）。そうだったのか…アペンドディスクまで見込んで最初から発売するとはコナミったら商売上手～。

Q.70 DJ、ギター、ドラム…ときて、コナミの次の音ゲーはどんな楽器になるんでしょうか？

「AMショー発表の『ラップフリークス』と『キーボードマニア』になります」（コナミ）。な、なんと2つもいっぺんに！

Q.71 1000回遊べるRPG、『トルネコの大冒険2』は本当に1000回遊べますか？

人によっては1000回以上遊べると思うけど。じゅげむのスタッフでは本当に1000回遊んだライターの安部氏、そしてトルネコ好きとして業界にその名をとどろかす営業の落合氏は前作シレン1506回、今作はすでに135回遊んだそうな。がんばれい。

Q.72 『シーマン』の続編は『スカイマン』ですか？

まさか、そんなことはないと思うけど。ま・さ・か……？

人に歴史あり お近づきになりたい!?有名人編



他人のことを知りたくなってしまうのが下世話なヒトのサガ。TVにでているあの人から名物広報さんまで色々な人に関する疑問を集めてみたぞ。

Q.73 「ラルク・アン・シエル」の新作ゲームって、どんな内容なの？

PS2のソフトラインナップに確かにあった！　新世代機上に現れる「ラルク」。どんな風になるんだろう？　「お答えしたいのはやまやまなんですが、本当に何もまだ決まっていないんです」（SME）。ありゃ、やっぱり。ポリゴンのラルクたちが、縦横無人に暴れまわるゲーム、なんてわけないか？ ちょっと見てみたいけど。



Q.74 カプコン広報の田中さらさんは何着くらいコスプレ衣装を持っているのでしょうか？



「私はコスプレの趣味はないので持っていません。すべて会社の固定資産です（怒）」（カプコン・田中さらさん）
会社のために体を張った広報活動、ごっつぁんです。

Q.75 オウガバトル64のCMにエレファント・カシマシの宮本さんが出ていたけど、ゲーム好きなの？

「ゲームのもつ世界観が合ったので、出演依頼をしました。ゲーム好きかどうかは分かりません」（任天堂）。意外!!　でも、ゲームの持つ世界観って…???

Q.75 Dragon Ashのメンバーがソニック好きだって本当？



「ベースの方が、弊社のコーポレイトキャラクター「ソニック」の大々ファンときいております」（セガ）。さすがゲームエイジのHIPHOPPER！

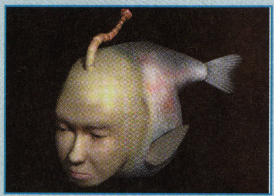
Q.77 吉野紗香ちゃんのドラマがドリームキャストで見られるってきいたんだけど…？

1日1分ずつ、365日間インターネット経由で放映するドラマ、略してｉドラが10月1日から放映中。今回配信される吉野紗香ちゃん主演の「グラウエンの鳥籠」は残念ながらドリームキャストでダウンロードすることはできないが、2ケ月分の放映を収録したGD-ROMをドリームキャストダイレクト（http://www.d-direct.ne.jp/）で発売している。各2800円で計6巻発売予定。



⬆インタビュー映像やプレゼント企画など、DC版だけのスペシャル特典もある

Q.78 『シーマン』の顔はガッツ石松さんがモデルだって本当？



「単なる噂です（笑）」（セガ）。そうか、では、開発者の方に似てるとか？　考えてみるとシーマンの顔って平均的な日本人の顔ってカンジがするもんね。

Q.79 コンパイルの仁井谷社長のCD「傷心」は何枚くらい売れたのでしょうか？コンサートの予定はありますか？

「CDはたくさん売れました。コンサートはコンパイルが参加するイベントでは行います。イベントにはどんどん参加して下さい!!」（コンパイル）。たくさんってどのくらいなんだ…???
仁井谷社長の歌が聞きたい人はコンパイルのイベントに行ってみよう！



Q.80 小林真文さんは今、どうしてますか？



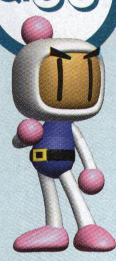
「真文さんは元気です。仕事に子育てに頑張ってるみたいですよ。電話するとときどき後ろで虎太郎くん（真文さんのお子さん）の泣き声が聞こえます」（真文まんが担当編集）。新連載の準備のため、充電期間中だった真文さん。この秋から連載再開のハズだったんですが、…読者の皆様申し訳ありません。

知って得する？雑学編

豆知識…

役にはたたないけど、知ってるとちょっと自慢できるかも…という疑問が大集合。これを読めばアナタもゲーム通。

Q.83 もっとも多くシリーズ化されているゲームは何ですか？



最も多いのはボンバーマンシリーズ。85年発売の初代ボンバーマンからはじまって14年間に31タイトル発売されている。年末には『爆ボンバーマン2』『ボンバーマンMAX　光の勇者／闇の戦士』が発売され、34タイトルになる。頑張れ!ボンバーマン!人間になれる日まで!

Q.81 『DDR』で一曲踊ると、どのくらいカロリーを消費する？

「踊り方によって人それぞれですが、私がカロリー消費万歩計をつけて「バタフライ」ノーマルモードを踊ったところ、10Kcalくらいでした」（コナミ）。コナミの女性陣がみんなナイスバデーなのは、『DDR』の賜物なのネ。



Q.82 『DDR』の筐体はおいくら？

「126万円です」（コナミ）。ちなみに重量は約427Kg、外形寸法はW1.78×D2.16～2.36×H2.252m。アメリカ映画なんか見てるとゲームの筐体をインテリアとして飾っている家がでてきたりするけど。日本の住宅事情を考えると、こりゃ一般家庭に置くのは無理ですな…。

Q.86 かわったサイドビジネスをしているメーカーが結構多いそうですが、どんなものがあるの？

甲子園』シリーズでお馴染みの魔法はなんと、猫のテーマパークを持っている。もちろん業界初！　社内にも猫がたくさんいるぞ。その他、タイトーのホットドッグ屋、アトラスのストッキング専門店、ナムコのゲートボール用品の製造など。ゲームメーカーも色々やってるのねえ。



⬆魔法の経営する「ねこ・だいすき」。900m²猫だらけ！場所はポートピアランド隣だ



Q.85 『新リッジレーサー』のヒロイン、深水藍ちゃんの3サイズをおしえて！

『R4』の永瀬麗子ちゃんにかわって、新マスコットガールになったのが、この深水藍（フカミアイ）ちゃん。1979年12月12日生まれのへびつかい座、身長168cm、体重49Kg、気になるスリーサイズは上から88、58、86cm。好きな食べ物はメロン、特技は世界のカレー作り、だそうです。手作りカレー食べてみた～い！

Q.84 もっとも定価の安いソフトと高いソフトは何？

最近はPSザベストやサタコレをはじめ、Super Lite1500シリーズなど、各メーカーオリジナルの廉価版も多くでている。編集部のデータベースで検索してみると、最も定価が安いのはヴィジットから発売の『クーリースカンク～廉価版～』（PS）980円！　逆に最も定価が高いのは初回限定でグッズなどが同梱になっているもの。最近では『メタルギア　ソリッド』『ときめきメモリアル2』の初回限定版がどちらも9800円となっている。レアグッズに価値を求めて大枚はたくか、安いソフトで気軽に楽しむかはアナタ次第。

ちょっと得する？ゲーム虎の巻

Q.92 ゲームソフトメーカーってかわった名前のところが多いけど、社名の由来をおしえて！

エニックス→世界最初のコンピュータ「エニアック」と不死鳥「フェニックス」をかけて、ナムコ→Nakamura Manufactuning Company、Nakamura Amusement Machine Companyの頭文字、カプコン→カプセルコンピュータの略、ハドソン→会長がSLファンで、機関車のハドソンタイプから　バンプレスト→バンダイの「バン」＋音楽用語で素早くという意味の「プレスト」をかけて、など。

Q.93 ゲームボーイカラー専用のゲームをゲームボーイポケットに差し込むとどうなりますか？

「GBカラー本体でご使用下さるように案内文が画面表示されます」（任天堂）。やっぱり遊べないわけですね…。

Q.94 ポケステの赤外線通信は何メートルまでなら届きますか？

「条件にもよりますが、IrDA準拠の赤外線通信で約50cm、リモコンとして使用する場合には約3mまで届きます」（SCE）。ポケステって結構高性能なんですね…。

Q.95 今年一番多くタイトルをだしたメーカーはどこですか？

なんといってもコナミの82タイトル（発売予定のものも含む）がダントツ。2位のSCEの46タイトルを倍近く引き離してのトップ。コナミは毎週1本以上タイトルを発売している計算になる

Q.96 カラオケとゲームがリンクするって本当？どんなことができるの？

年内には稼働すると思われるが、コナミが第一興商と提携して『DAM-DDR』。ナムコは日光堂にカラオケのハード・ソフトの提供を受け、『ミリオンヒッツ』を発売する。両タイトルとも、通信カラオケとリンクし、ゲームをプレイすることができる。つまり、カラオケで『ゴールドフィンガー99』を唄いながら『DDR』のステップをキメちゃったりできるワケ。



Q.87 ゲームショウのコンパニオンになるにはどうしたらいいの？

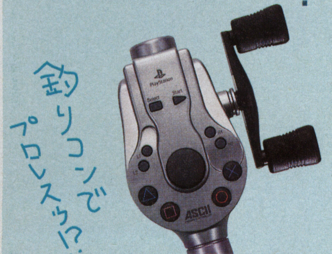
某有名メーカーには単身で「コンパニオンになりたい！」と売り込みにくる女の子もいるらしいけど、「ゲーム関係に強いモデル事務所かイベント事務所に入るっていうのが、一般的でしょうね」（コンパニオン経験者）とのこと。体力とスタイルに自信のある女子はやってみる価値アリかも。ギャラは結構いいぞ。

Q.88 『みんなのGOLF2』の広告にでてくる長尺デカチタンコントローラで本当に遊ぶことは可能ですか？

「**実**は長尺デカチタンコントローラは２種類、シャフトつきのものとシャフトなしのものがあります。シャフトなしのものは、実際にプレイ可能です」（SCE）。な、なんと！　てっきり撮影用のコントローラかと思っていたら本当に遊べるんですね。しかし、これは非売品。発売してくれたら売れる…のか?!

Q.89 いろんな専用コントローラがでてるけど、かわった遊び方があったらおしえて！

いろいろとあるけど、例えば『ソウルキャリバー』は、ドリームキャスト用のものなら全て対応している。キーボードでも、レーシングコントローラも使えるってワケ。そういえば、『闘魂烈伝４』を釣りコンでやってみたけど、意外と無理なくこなせてなぁ。あとDDRコントローラも、クイズゲームやインベーダーなどのプレイに結構フィットしていた、気分転換にやってみてはどう？（じゅげむ緊速班）



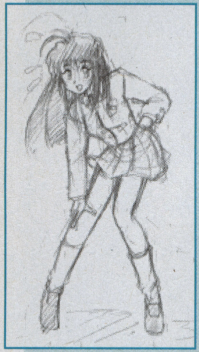
Q.90 来年20周年を迎えるパックマン。彼に家族はいるのでしょうか？

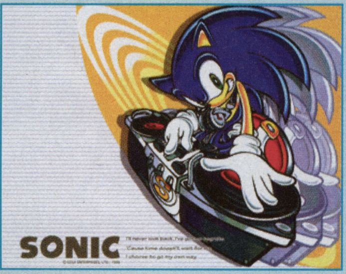
パックマン生誕20周年を記念して11月に発売される『パックマンワールド』では、彼の家族が勢揃い。奥さんのミズパックマン、長男のパックジュニア、長女のパックベイビー、さらにペットの犬のチョンプチョンプ、猫のミャウミャウが登場する。
パックマンがいつ結婚したかは定かではないが、1984年の『パックランド』では既に妻子もちだった。



Q.91 PSやDCのソフトで、パソコンに入れるとオマケ映像が見られるものがあるそうですが…どんなものがありますか？

家庭用ゲーム機のCD-ROMを敢えてパソコンに入れてみるような殊勝な人はあまりいないと思うが、実は開発者のお遊びでおまけ画像や音楽などが入っているものが結構ある。パソコンを持っている人は片っ端からパソコンに入れてみよう。ここに掲載したもの以外にもおまけがみつかるかも。





⬆winで使える『SONIC ADVENTURE』の壁紙は超オススメ！
⬅『Noël』にはおまけイラストと開発者からのコメントが入っている

Q.100 では最後はこの質問。じゅげむはいつか復活しますか？

必ず復活します！
みなさんの
熱いご要望があれば！
またいつか
お逢いしましょう！

Q.97 ゲームボーイの書き換えがはじまるってきいたけど、どうすればできるの？

11月1日からローソンのLoppiでGBの書き換えができるようになる。手順はニンテンドウパワーとほぼ同じ。書込専用のGBメモリカートリッジ（2500円）を購入し、Loppiに差し込んで書き換えを行う。書き換えサービスの第一弾は21タイトル。12月には新作も含め10タイトルが追加される。ソフトの価格は旧作が800〜1000円、新作が1000〜2000円程度。

Q.98 iモードでナムコのゲームが遊べるって本当？

10月1日からナムコがiモード対応の携帯電話向けに「ナムコ・ステーション」というゲーム配信サービスをスタート。『子育てクイズマイエンジェル』などのゲームが遊べるのだ。毎月1タイトルのペースでゲームを追加していく予定というから、楽しみ楽しみ。ただし、有料なのでご注意を!（ナムコ・ステーションのナムコーランドは月額300円、LVラバーズは月額100円のサービス料金の他、通話料金も加算される。）

Q.99 PSやDCのソフトの発売日はどうして木曜日なの？

「FCやSFCが全盛期の頃は金曜日発売が主流でしたが、流通形態の簡略化によって一日早く店頭に並ぶようになったのでは」（某流通関係者）「CD-ROMはカートリッジと違い、再プレスに時間がかからないので、品切れになった場合に、木曜日に再発注できれば売り時の週末に間に合うようにソフトが揃うから」（事情通）との意見がきかれた。

原作:荒俣宏

プロデューサー:丸山正雄・りんたろう

監督:兼森義則

アニメーション制作:マッドハウス

脚本:村井さだゆき

キャラクターデザイン:ピーター・チョン

日・米・韓の一流クリエイターによる超大作が世界に先駆け日本上陸!

WOWOW放送決定!

10月25~27日/12月7~10日、13~15日

2000年劇場公開決定!

アレクサンダー プロジェクトラインナップ

VIDEO(セル&レンタル)・DVD(セルオンリー)【日本】

「アレクサンダー戦記(全13話)」

1・2巻 12/24発売、 3・4巻 2000年1/28発売、 5・6巻 2000年2/25発売

発売・販売/メディアファクトリー

VIDEO【海外】

「ALEXANDER(全13話)」

12月:韓国・イタリアで発売予定、2000年以降:北米・ヨーロッパ他

ゲーム

【ドリームキャスト版】

有機知能型リアルタイム・シミュレーションゲーム

「ALEX~Virus Composer」2000年3月発売予定

発売・販売/メディアファクトリー

【PC版】

「アレクサンダー戦記(仮題)」来春発売予定

発売・販売/波素館

CDアルバム

「ALEXANDER "the compilation"」12/15発売

アーティスト:GOTA YASHIKI、KEN ISHII、等

発売・販売/メディアファクトリー

ノベライズ

「アレクサンダー戦記(全3巻)」第1巻発売中(ISBN4-89456-454-8)

第2巻、第3巻 11月同時発売



ALEXANDER アレクサンダー戦記

●東京国際ファンタスティック映画祭 ●釜山国際映画祭●プチョン国際ファンタスティック映画祭
●釜山ファンタスティックアニメフェスティバル●ソウルインターナショナルアニメフェスティバルに正式出品作品

www.ani-alexander.com

物欲 ETERNAL 200 ブギ

大好評ゲームグッズ特集もおかげさまで4回目。
今回は「じゅげむ通販コーナー」の
キャラクター、ジュゲット君たちとの
連携プレイでお送りします!
新商品を中心に200点大紹介!!
巻末にはショップ&インターネット情報も
できる限り詰め込んだ'99~'00年決定版。
美しき物欲よ、永遠なれ。

Featuring ジュゲット・レンジャー!



Illustration/Eiji Takeru

物欲メニュー5

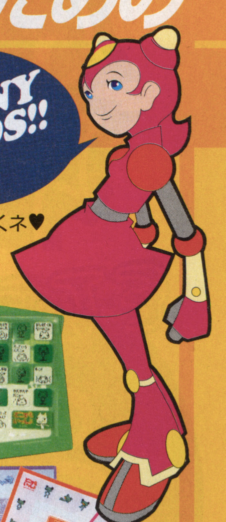
構成・文/前川陽子・志田英邦・依田智雄(ワンナップ)・西村有樹・富永婦時子(編集部)

この秋オススメ！女のコのためのゲームグッズ

FUNNY GOODS!!

ジュゲッサで～す♥
このページでは、女の子に
オススメのキュートなグッズを紹介していくネ♥
デザイン重視なものが多いのが特徴かな。
使ってみたくなるでショ？





どこでもいっしょ

今、女性ゲーマーにもっとも注目を浴びているタイトルと言えばコレ！　先日発売されたぬいぐるみも、大人気で品薄状態とか。今回はステーショナリー系を中心にご紹介。

ぬいぐるみ

パイル地のフカフカさがキモチいい。Mサイズはオナカを押すとかわいく鳴きます。ディティールも細部までこだわって作られてます。本当にポケピと一緒にいるみたい！ M/1800円・S/800円(TU)

携帯ストラップ

もはやキャラグッズの定番、ストラップ。シブ目の色使いもグー。680円(RI)



※色シャープペンは別売りです

レターセット

色使いがポップでかわいい！ セットになっているシールは、ポケステ画面の絵を使用。5種、10月発売。各400円(PO)

透明シール&コート紙シール

クリアと白、二種類あるからそれぞれのポケステにも貼れマス。シールで愛ポケピを主張！　各5種、10月発売。各200円(PO)





B5ノート

学校などでもさりげなく使えそうな、シンプルなデザインノート。2種で10月発売。各150円(PO)

シャープペン

各ポケピのイラスト入りシャープペン。レターセットとおそろいカラーなので、ペアでポケピ仲間にプレゼントしてみては？　5種、10月発売。各300円(PO)

シールBOOK

プリクラを貼ったりコメントを書き込んだりできるノートブック。中紙も凝ったデザインで、シールを貼るのがもったいない!?　5種、10月発売。各200円(PO)

ポップンミュージック&ダンスダンスレボリューション

コナミの音楽ゲームは女の子にも大人気！　その中から今回は、『ポップンミュージック』『DDR』の今秋登場予定のプライズをご紹介。がんばってゲットしましょ！



フィンガーパペット

プレイの順番待ち時など、後ろで巧みに踊らせ、気を引き(ジャマする)ましょう。きっとステキな友情が生まれます。5種、10月登場予定。プライズ(KO)



ぬいぐるみ2

クタッとした素材のやわらかぬいぐるみ。今回は全8種類、うち4種はクリスマス仕様！　期間限定サンタ姿のミミ&ニャミをご堪能あれ。11月登場予定。プライズ(KO)



マスコットキーホルダー

DDRのキーホルダーは初登場！　アフロの筋肉質まで忠実に再現され、何やらクレイジーなカッコ良さが光ります。4種、10月登場予定。プライズ(KO)



フロッキーキーホルダー

ソフビにフロッキー加工がほどこされたキーホルダー。クセになる手触り！ 4種、11月登場予定。プライズ(KO)



DDRスピーカー

DDRのロゴが入った、ポータブルプレイヤー用スピーカー。旅行などで重宝する実用アイテム。2種、11月登場予定。プライズ(KO)



ミラー

立てて使えるのが便利な、大型ミラー4種類。11月登場予定。プライズ(KO)

物欲ブギ ETERNAL 2000

Featuring ジュゲット・レンジャー!

AQUIちゃん

かけ声がキュートな小悪魔AQUIちゃん。PSでの新作『XI JUMBO』も発売決定になったし…というコトで、物欲熱もふたたび上昇の兆しが。これからのグッズに期待!



貯金箱

AQUIちゃん、今度は貯金箱に。どうせなら両方買って、並べて飾ろう! 2種、11月下旬発売。880円(RI)



ぬいぐるみキーチェーン

カバンにつけるとけっこう目立つ、フワフワぬいぐるみ。ほど良いチビっこさが愛らしい! 2種、11月下旬発売。680円(RI)



マスコットシャープ&ボールペン

どちらもそれぞれ、ラミー・パラッパ・PJベリーの3種類アリ。ボールペンの方のみ、本体はスケルトン仕様。各400円(SCP)

ウンジャマ・ラミー

依然として人気の高いウンジャマ・ラミー。今回紹介したもの以外にも、冬に向けて続々新しいグッズが登場する予定。特にアパレル系は充実とか? お楽しみに!



UJLデニムシリーズ

いずれもデニム風生地に、オシャレなイラストプリント入り。スパイスの効いた女のコデザインは『ウンジャマ』ならではというカンジ。11月上旬発売。ペンケース1200円/UJLマチ付きトートM/2500円・L/3800円(SCP)



UJL長袖パーカー

袖のファイアーパターンがカッコイイ、スポーティなパーカー、サイズはSとM。おまけのピックにはpoofマークが! 5900円(SCP)



UJL目覚まし時計

時間になると音楽が流れ、音楽を止めると「Thank you!」など3種類のおしゃべりが聞ける。朝が弱い人はパラッパとのダブル攻撃でどーぞ! 11月中旬予定。6800円(SCP)



PR瓶入りタオルハンカチ

ジャムボトルのようなかわいいビンを開けると、中からハンカチが。プレゼントするしかないでしょ! 2種、11月上旬発売。各800円(SCP)



UJLフィンガーパペット

パラッパ・ラミーの両キャラそろった5個セット、パッケージがお菓子みたいでカワイイ。マスコットとしても飾れる! 10月下旬発売。1200円(SCP)



ウォールカレンダー

2000年をラミーで飾ろう! ラミーちゃんが毎月誰かとジャムセッション! 書き込むスペースもあり実用度高し。シールつき。1000円(SCP)



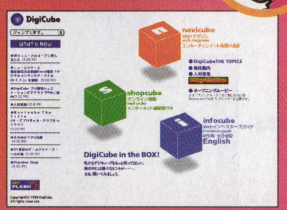
ダイカットデスクカレンダー

こちらは卓上タイプ。カレンダースタンドの影からは、毎月違うキャラが顔をのぞかせる。1000円(SCP)

限定グッズを確実攻略するには?

ジュゲットMISSION 1

物欲人間にとって最大の喜びと苦悩、それは数量限定モノ。だがゲットするには、ショップに早い時間から並ばなければならなかったり、必要以上に時間や労力もかかるもの。そこで有効なのがインターネットのショッピングサイト。店頭では予約できないものも予約できたり、ショップに出向く必要もなくて楽! 送料もあちこちの店をハシゴする交通費を考えれば、実は逆に安いこともある。PCやDCのインターネットを利用して、賢く確実にゲットしよう!



⬆50ページからの、物欲インフォメーションガイドも参考にしてネ



問い合わせ先リスト (TU)ツクダオリジナル 03-3871-3186 (RI)リーメント 03-5833-7553 (PO)ポイント 03-5411-3950 (KO)コナミ 03-3586-1573 (SCP)ソニー・クリエイティブプロダクツ 03-5424-8808

男ボレ、血沸き肉踊るプレミアムな漢(オトコ)グッズたち！



男たるもの、物欲あるのみ。男子のライフスタイルはいつもゲームグッズが華やかに飾りたててくれる。拙者ジュゲッティーが集めしグッズの面々。さあ、ゲットせよ！ 一本釣りせよ!! 完全制覇せよ!!!

SQUARE
COOOOOL!!! FIGURES

なんてカッコイイんだ、『ファイナルファンタジーⅧ』のガーディアンフォースが勢ぞろい。一流の原型師によるフィギュアの数々。完成度の高さは間違いなくナンバー1。



スコール・レオンハート＆バハムート

主人公スコールが最強のガーディアンフォースとともにジャンプ。胸のライオンハート、皮ジャンの質感もバッチリ。19800円(KB)



ラグナ・レウァール

喋らなきゃイイ男。ラグナが1/6フィギュアで登場。胸の認識章までがリアルにつくりこまれています。6800円(KB)



リノア・ハーティリー＆セイレーン

美しい羽根を持つガーディアンフォース、セイレーンとヒロインリノアの美しいツーショット。24800円(KB)



飛空挺ラグナロク

ガーディアンフォースシリーズ(ほかにバハムート、セイレーン、オーディン)全8種類を集めるとボーナスパーツでラグナロクが完成する！



サイファー・アルマシー＆オーディン

「斬鉄剣返し！」でオーディンをガンブレードでぶった斬るサイファー。コートの跳ね具合が躍動感たっぷりです。24800円(KB)



ガーディアンフォース イフリート

最初に出会う炎のガーディアンフォース、イフリート。トンベリのボーナスフィギュアつき。2800円(KB)



ガーディアンフォース ディアボロス

闇の使い、悪魔のガーディアンフォース。その凶悪な容貌に恐怖！ 3200円(KB)



ガーディアンフォース ギルガメッシュ

ファンには一番おなじみのギルガメッシュ。マントから覗く、4本の腕がカッコイイぜ。3200円(KB)



ガーディアンフォース シヴァ

氷のセクシーダイナマイト！ ボーナスフィギュアとしてコモーグリとカーバングルの2体つき。2400円(KB)



ガーディアンフォース ケルベロス

地獄の犬、ケルベロス。ペットの犬、アンジェロのフィギュアがボーナス。犬つながり？ 3200円(KB)



メタルキャストシリーズ

『ファイナルファンタジー』シリーズのファンは注目。トンベリ、カッパ、コヨコヨ、トードといったサブキャラから、『FF5』のバッツ、レナ、『FF7』のクラウドまでが、2頭身のメタルキャストとなって登場。各2400円(SQ)

SEGA
MASSIVE FIGURES

セガは名物キャラクターの『サクラ大戦』。大正ロマンの花が咲く！って感じでなかなかイイ味をだしてます。



サクラ大戦 2虎型霊子甲冑兵器 光武・改：さくら機＆アイリス機＆紅蘭機

全身39箇所可動のアクションフィギュア。必殺技のキメゼリフを叫びます。鋼鉄のにぶい輝きが、重量感たっぷり。キャラクターフィギュアもついておトク。各3980円(ME)

SNK
JAPANESQUE CHARACTERS

和風といえば『侍魂(サムライスピリッツ)』シリーズ。SNKの和風グッズは、どれも侘び寂びの趣きあるものばかり。こんなグッズでほっと一息。癒されますネ。便箋、手ぬぐい、花あわせは、SNK会員の通販で購入できちゃいます。



「柳生人生劇場」手ぬぐい

SNKの会報誌ホームページで人気の「柳生人生劇場」コミカルタッチなイラストがかわいい。800円(SNK-S)

さむらい花あわせ

花札にサムライスピリッツのキャラクターが描かれた一品。繊細な筆遣いはとっても豪華です。2500円(SNK-S)



「柳生人生劇場」便箋

かわいい便箋。しかし、SNKのキャラクターってホント、墨汁とか墨とか筆ペンが似合うやつばかりですな。600円(SNK-S)



1/1 ナコルルフィギュア

でたーっ！ 等身大ナコルルの登場だーッ。でかい、でかいぞ。こりゃあいろんな楽しみ方ができそうです。ちなみに間接は可動、武器の小刀も持っています。500000円(DT)

CAPCOM GORGEOUS!!! GOODS

カプコンのグッズは品ぞろえが豊かなところがステキ。バイオグッズ、ディノグッズでライフスタイルをゲーム色に染め上げろ。



S.T.A.R.S.ウィンドブレーカー

ライトゾーン（温暖地帯）からヘヴィーゾーン（極寒地帯）までフルシーズン着用可能。左腕にはS.T.A.R.S.ワッペンが付いている！各19800円(TP)

R.P.D.ウィンドブレーカー RACOON CITY POLICE

DEPARTMENT公式ウィンドブレーカー。背中のロゴはリフレクト（反射素材）を採用。15000円(TP)



GSX100UMB U.B.C.S.リストウォッチ

バイオハザードの限定ウォッチ第2弾。敵組織アンブレラのオフィシャルウォッチ。超レア、見つけ次第買い逃すな！19999円(GS)



チェイサーTシャツ

『バイオハザード3』最強の敵、追跡者。暗闇で青く光る特殊な蓄光インクで追跡者をプリント。ブラックとホワイトがある。各3800(TP)

U.B.C.S. SKULL ロングスリーブ Tシャツ

Unbrella Biohazard Countermeasure Serviceマークをプリントした、ロングスリーブTシャツ。傭兵部隊をイメージ。4800円(TP)

S.T.A.R.S. Tシャツ

ロゴが蓄光プリントのS.T.A.R.S.オフィシャルTシャツ。暗闇でロゴが光るので、着ているときはゾンビに見つからないように！3800円(TP)

U.B.C.S.カルロスTシャツ

『バイオ3』に登場したアンブレラの兵士、カルロスのシャツ。背中にはアンブレラの入隊宣誓書がプリントしてあり、血判が押してある。すげえ。色は黒と赤の2色。各3800円(TP)



サムライエッジ

S.T.A.R.S.のメンバーが使っているM92F/カスタムモデルのエアーガン。これならゾンビとも戦えます！予価21000円(TM)

ストリートファイターIII 3rd STRIKE

南アフリカで発行された春麗誕生10周年の記念切手。春麗生みの親にして『ターンAガンダム』でも活躍中のAKIMANこと安田朗氏デザインの台紙もプレミアム！2800円(MD)



バイオハザード 3周年記念 ノンアルコールワイン

ワインからアルコール分を抜いたという、逸品。川島なおみさんと一緒に飲みたいものです。4000円(SMC

ディノクライシス キーホルダー

本物の破れた金網を使ったキーホルダー。恐竜にブチ破られたかのような迫力。カラーは青と緑の2色。各900(CA)

ディノクライシスTシャツ

ジュラ紀、白亜紀といった古代地球のタイムテーブルがデザインされたシャツと、金網がデザインされたものの2パターン。各3500円(CA)

ディノクライシス ステーショナリーセット

ゲーム気分でお勉強＆お仕事。ペンケース、鉛筆、消しゴム、メモ帳のセット。2000円(CA)

ATLUS DAMONSICH!!!! FASHONS

アトラスは『女神転生』シリーズのTシャツがカッチョイイ。ヨーロピアンテイストあふれる派手さかげん。



エンジェルTシャツ

絞り染めのように紫と赤が混ざり合ったカラー。その中に天使が飛び交い十字架が刻まれている。4000円(AT)

ヴィシュヌTシャツ

血の色のように赤いエスニックなシャツは、ヴィシュヌ神をモチーフにしたもの。バックプリントにはウツクしい女神の姿が！4000円(AT)

リアルエンジェルTシャツ

蛍光グリーンのヒョウ柄Tシャツには天使が描かれている。派手好きにはたまらないネ！4000円(AT)

KONAMI LOVERY TOOLS

トドまるところを知らない、コナミ旋風。『ときメモ2』の前に『ときメモ』の人気ぶりを再確認。



ときめきメモリアル5周年 "香水"藤崎詩織＆虹野沙希

スゴイアイテムです。ときメモの2大アイドルの香水。これをつければ、いつでも詩織ちゃんがキミのそばに。12月発売予定。2500円(KO)



ときめきメモリアルカードゲーム

恋愛シミュレーションが対戦型のカードゲームに？　ハートマークのカードを集めて、相手のプレイヤーより早く告白チャンスをつかむのだ！スターター基本セット1500円、拡張パック300円(KO)

こなみるく オリジナル コレクションカード

話題の「ときメモ2」からはトレーディングカードが登場。ひとあし先に好きなキャラを集めてしまえ！500円(KO)

NAMCO FUNKY PRISES

いつもクールなグッズを提供してくれるナムコですが、今回はコミカルなプライズグッズを紹介。ゲーセンで一本釣りあるのみ！



鉄拳1/6 かっこいい貯金箱

迫力満点の胸像タイプ貯金箱。平八、一八、ニーナのクセのある三人組が登場。思わず貯金しちゃいます。プライズ(NA)



激シブ!!　鉄拳ゆのみ

ファンキーなゆのみでお茶をズズッと！　和風なデザインがイカス鉄拳生活の必需品。5種類あり。プライズ(NA)



ナムコ ギャル キーホルダー

カイ、ワルキューレ、ミズパックマン、ソウルキャリバーとナムコおなじみのギャルキャラがキーホルダーに！プライズ(NA)

ジュゲット MISSION 2

ブリスターパックをキレイに開けろ！

透明でキレイなブリスターパック。これってけっこうカッコイイよね。でも、フィギュアで遊ぼうと思ったら、ブリスターパックから出さなきゃいけないし……。そんな悩みを抱えた、あなたにブリスターパックのキレイな開け方を伝授。（え？ 保存用と遊び用ふたつ買ってるって？ そういうマニアさんはエライ！）



➡カッターナイフで側面に「コ」の字型の切れ込みを入れます。なるべく大き目に！

キミにもデキタ！

⬅ブリスターパックはたいてい2重構造になっているので、中のパックをズルリと引き出します

問い合わせ先リスト　(KB)コトブキヤ 通販部　045-410-1661　(SQ)スクウェア　03-5496-7117　(SNK-S)エス・エヌ・ケイサポーターズクラブ入会案内　06-6339-3610　(ME)メディコム・トイ(1/6計画)　03-3467-7676　(TP)東京ファントム 通販部　0424-72-6411　(GS)GSXジャパン　03-5360-6705　(TM)東京マルイ　03-3605-3312　(CA)カプコン　03-3340-0741　(MD)モビーディック　03-5560-3050　(KO)コナミ　03-3586-1573　(NA)ナムコ　03-3756-2311　(AT)アトラス　03-5261-2356　(DT)ドリームトライ　06-4860-9111　(SMC)ソニー・ミュージックコミュニケーションズ　03-3266-7821

たのしくうれしい、ご家庭づくりのために!

ポケモン、チョコボにマリオ…ゲームの中でじっとなんかしてられない、元気いっぱいのキャラ達をいつもそばに置いておこうよ! 僕、ジュゲップが夢の世界へご案内だップ!!





ポケモンセンターオリジナル ゲームボーイカラー

ポケモン金・銀のの発売を記念してソフトと同日に登場の限定モデル。本体のボディは、角度や光の加減で金にも銀にも見える不思議な色。画面横には、最初に仲間になるポケモンが勢揃い!! 6800円(PC)



ちびポケハウス ピカチュウたんけんたい

映画「ピカチュウたんけんたい」のシーンを再現。ポケモンが楽しく遊ぶ。ミニチュアでも出来は抜群! 3980円(TO)



ポケモンキッズ　シリーズ2

人気のポケモンキッズから、金・銀の新キャラ6体が早くも登場。新ポーズのピカチュウも加わって一足お先にゲットだぜ!! 全7種・各100円(BA)

ポケットモンスター

ポケモン金銀も11/21発売！ さらに人気は上昇。新キャラクターのポケモングッズも続々登場中!

うたってプリン!

「うたう」が得意なプリンをフィーチャーしたマメカラ。いろんなトコロで楽しい歌を! 3980円(TO)



ポケットガーデン

ミニ植物の種と植木鉢のセット。植木鉢のイラストもカワイイ～。ガシャポン用商品。全5種・200円(BV)



ポケモンあみものメイク

織り姫様になった気分でかわいい小物を作ってね。女の子の夢が、たくさんつまってます。3200円(TO)



ウォーターミュージアム クリスマスタイプ

キラキラと舞う雪の中で、ピカチュウやマリルがかわいく遊ぶ。夢いっぱいのクリスマスを! 1200円(TO)



いっぱいかけられるキーホルダー

ポケモンが、たくさんのキーを持ってくれる。がんばる姿がかわいいね。全5種・プライズ(BP)



おっきくなったくたくたピカチュウ

クッションにもマクラにもなるぬいぐるみ。ピカチュウと一緒にくた～としてみたい! 6800円(TO)



ビーズマスコット

ビーズにつながった手作り感あふれるマスコット。カバンや携帯にどうぞ。全5種・プライズ(BP)



ポケモンサンタ

サンタになってメリー・クリスマス!! セットのブーツに小物を入れることもできる。3種・各1200円(TO)



ポケモン谷のぬいぐるみ

ピカチュウとマリルは超なかよし! Sサイズは丸太でデート? Mサイズはトゲピーとタマタマを大事に見守ってるよ。左Mサイズ2000円、右Sサイズ1500円 (TO)

チョコボ



チョコボ&モーグリドームマスコット

モーグリを背負って張り切るチョコボ。限定1000個で、手前の丸太にシリアルナンバー入り。1500円(SQ



卓上カレンダー

ほんわかしたチョコボと、暖かみのある紙質がイイ感じの絵本型カレンダー。2000年のカレンダーだけに(?)、お値段も2000円(SQ)

Featuring
ジュゲット・
レンジャー!

物欲 ETERNAL 200 ブギ

ドラゴンクエスト

GB版に続いてVIIの発売が待ち遠しいドラクエからも、新グッズが続々登場!!



スライムカラフル消しゴム
スライム型の消しゴムを7色アソート。カラフルで楽しい。350円(EN)



シルバーキーホルダー ロトの剣&ロトの盾
I・II・IIIと、ロトの勇者の重みを感じる、古びたような加工がシブいぜ。各480円(EN)



スライムキーホルダーセット・ストラップEX・イヤリング
スライムやメタルスライムの透明フィギュアがキーホルダー、ストラップ、イヤリングになった! キラキラしてます!! ストラップEX 2種・各580円、キーホルダー(3色セットで)580円、イヤリング5種・各280円(EN)

パックマン

今年、生誕20周年記念となるパックマン。そのかわいさはず〜っと変わらない! 世代を超えて愛されてきたゲームキャラなのです。



ナムコキャラクター貯金箱(PA)
両手を大きくひろげてお金を迎える(?)パックマン。笑顔につられてついついお金を入れちゃいそうです。2400円(NA)



ぬいぐるみリュック
パックマンとパックマニアの2種類。是非がんばってゲットしたい! プライズ(NA)



ねじまき人形
トコトコ走る姿が愛らしいパックマン&モンスター。高さ約5cm、手のひらサイズがいい感じ。各600円(NA)

クラッシュ バンディクー



学童用デスク
クラッシュくんに見守られながら、6・3・3で12年! 勉強する時、クラッシュなみのイキオイが生まれる! かもネ。　価格未定(IK)



ミニカート
クラッシュとニセクラッシュがびゅんびゅん走るカート型おもちゃ。まさにクラッシュバンディクーレーシング! 各850円(AM)

聖剣伝説 レジェンド オブ マナ



サボテン君フィギュア
聖剣伝説レジェンド オブ マナの名物キャラが高さ約20cmのフィギュアに。隠れて日記をつけてるかも!? 2500円(SQ)



ラビぬいぐるみ
パイル地を使用したぬいぐるみ。フカフカです!! 元気なラビと、くたっとつぶれたラビの2種。各850円(SQ)

マリオパーティ



DXマリオパーティ
こちらはぬいぐるみ。高さ28cmのビッグサイズが嬉しい!! プライズ(BP)



マリオパーティ　ソフトキーホルダー
お馴染みのマリオパーティのキャラがキーホルダーに。全7種・プライズ(BP)

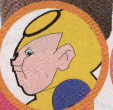
トロンにコブン



コブンネクタイ
仕事には遊び心も必要ですが、こちらはコブンがネクタイの中で楽しく遊んでます。タイピン付き。3種・各4500円(CA)



リュック
コブンのボディをフィーチャーしたキュートなバッグ。2850円(CA)



おもちゃの安全マークを再確認セヨ!!

ジュゲット MISSION 3

誰でも一度は見たことがあるであろう、日本のおもちゃのパッケージについている『STマーク』。これは社団法人 日本玩具協会の安全基準に合格したおもちゃに付けられる「Safety Toy」マークなのだ。審査項目は構造・材料・強度・性能など。これらを厳しくチェックし、基準を満たした優秀なおもちゃだけに与えられる。メーカーにとっても責任のある自信と安全のマークなのだ。また、『ビーニーベイビー』で有名な米国ty社からは子供がまちがって飲み込んだりするボタンやパーツを一切使わない、安全性が重視されたぬいぐるみなども出ていたりする。

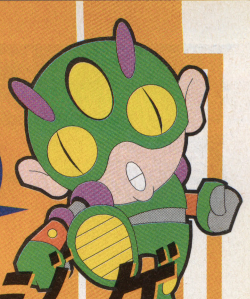
おもちゃは、楽しさと安全性を兼ね備えて始めてかけがえのないパートナーとなるのだ。

ST

⬅アナタも絶対目にしたことがあるこのマーク。今度おもちゃ屋さんでついてる商品とそうでないモノを見比べてみよう!

(PC)ポケモンセンター FAXサービス 東京：03-5792-5494 大阪：06-6206-9098　(TO)トミー 03-3693-1031　(BP) バンプレスト 047-367-7131　(SQ)スクウェア 03-5496-7117　(EN)エニックス 03-5352-6442　(NA)ナムコ 03-3756-2311　(CA) カプコン03-3340-0741　(BV) バンダイ ベンダー事業部 03-3847-5107　(BA) バンダイお客様相談センター 0471-46-0371　(AM) 天田印刷加工 0489-32-4992　(IK) イトーキクレビオ 06-6935-2262

ゲームライフを充実させる ジャンクツール&ハイテクグッズ



JUNK TOOLS

このジュゲッチ様の発明品に勝るとも劣らない、ゲームが楽しくなる便利な周辺機器からユニークなグッズ、最新のハイテクトイの数々を紹介するッチ!! 物欲にはキリがないッチね～。

ケータイゲーム系

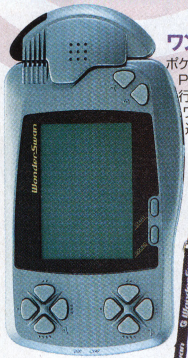
いつでもどこでもゲームをしたい! そんなアナタの ケータイゲームライフを いっそう楽しくするツールをご紹介!



ワンダーゲート

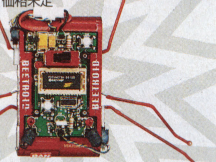
インターネット接続キット。PHS、携帯電話につないで使う。メール送受信だけではなく、ホームページも見られる。価格未定





ワンダーウェーブ

ポケットステーションを介してPSとのデータのやりとりが行える赤外線接続ユニット。ワンダーボーグへのデータ送信にも使用。価格未定



ワンダーボーグ

スワンで組みたてた命令で動く小型ロボット。内蔵されたセンサーで、音や光に反応して動く。価格未定



ワンダーミーシャ

トミーから発売される低価格デジタルカメラ「ミーシャ」とワンダースワンの接続キット。撮影した画像をスワン上で加工できる。価格未定

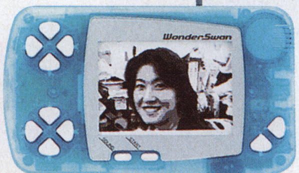


ワンダースワン専用キャリングケース&ストラップ

新色発売キャンペーンのときに配られた専用ケースと、東京ゲームショウほか、販促キャンペーンで配布された専用ストラップ。非売品

ワンダースワン

ワンダースワンは、タダのケータイゲームマシンでは終わらない! コミニュケーションツールとして、新たな道をつき進むワンダースワンをチェックせよ!



ポケットステーション



ポケットドライバー

簡易ドライバーと電池のセット。キーホルダーにして持ち運ぶべし。500円(HO)

『ポケラー』付属スタンド

ポケステがキャラクターに早代わりのポケステ用ソフト『ポケラー』には、専用のスタンドが付属。ソフトとセット(ポケステは別)2800円(AT)

ゲームボーイカラー



イマクニ？ストラッピ4GBC

『ポケモンいえるかな？』でおなじみ、シンガーのイマクニ？がGBカラーの通信ケーブル差込口にピタッとくっつく。手がランプのジャマをするのがお茶目。750円(PC)



AC ADAPTER & RECHARGEABLE BATTERY PACK

GBカラーの本体色にあわせたバッテリーパック。付属のアダプターでバッテリーをチャージ。各2000円(GA)

SYSYTEM LINK

GBカラーの本体色にあわせた6色の通信ケーブル。マイGBカラーにコーディネイトしよう! 各980円(GA)

ビジュアルメモリ



『モデルシーマン』

シーマンの卵をイメージさせるスケルトンカラーバージョン。現在入手は不可能。

『ジャイアントチャンネル』(右)

全日本プロレスのイメージカラーにあわせた赤いビジュアルメモリ。燃えろ!! 2980円(SE)

ネオジオポケットカラー



NEW!ネオジオポケットカラー用本体ホルダー

コンパクトになった新ネオジオポケットカラー専用ケース。店頭予約キャンペーン品。非売品(SNK)

NEW COLOR!



ネオジオポケットカラー阪神タイガースバージョン

かつてここまでやったゲームハードはない! あとは阪神が優勝していれば……。8900円(SNK)

ポケットゲーム系

ミニマムボディでも本格的な手応え。インターフェースに凝ったものから、歩数計機能や通信機能まで内臓した最新ポケットゲームをゲットせよ!





デジヴァイス2

TVアニメ「デジモンアドベンチャー」で主人公が持つツール。歩数計機能、AM電波受信機能、スワン版、デジモンペンデュラムとの対戦もできる。2980円(BA)



ビーマニポケットシリーズ

アーケードの遊び心地をそのままダウンサイジングした「ビーマニポケット」シリーズ。チープに見えても意外と本格派。左よりビーマニポケット アニソンミックス、ビーマニポケット ときめきメモリアル、ポップンミュージック、DDRフィンガーステップ。各2980円(KO)



ポケットピカチュウカラー金・銀といっしょ!

ポケットピカチュウがカラー液晶に! カラーになっただけでなく、『ポケットモンスター金・銀』との通信機能も内蔵!! 3000円(NI)

Featuring ジュゲット・レンジャー!

物欲ブギ ETERNAL 200

家庭用ゲーム機系

続々発売される
家庭用ゲーム周辺機器。
デザイン重視のツールから
機能重視のツール、
あやしいツールまで勢ぞろい。



アスキーグリップVplus ダビスタ99付録セット

片手ですべての操作ができるコントローラ。『ダビスタ99』のプレイに役立つ各種シートつき。PS用3200円(AS)



チルトフォース

左右に傾けることで、方向キーの入力ができるPS用コントローラ。レースゲームにピッタリ。4800円(GA)



ハイパーステアリングV・エボリューション2

振動機能もついたハンドルコントローラ。アナログ、デジタルどちらにも対応。PS用5980円(AS)



ダンシングコントローラ

ダンシングボーイとほとんど同じ、PS用マット型コントローラ。3980円(GA)



ダンシングボーイ

□、△のボタン入力もできる、PS用マット型コントローラ。4800円(GA)



ジョグダイヤルコントローラ

方向キーの操作をジョグダイヤルで行うPS用コントローラ。3000円(HO)



ダンシングコントローラ対応マナークッション

ダンシングボーイやダンシングコントローラに使える防音クッション。マットのズレを防ぐマジックテープ付き。1980円(GA)



チューチューロケットカラーコントローラ

ドリームキャスト用ソフト『チューチューロケット!』に同梱されるコントローラ。ドリキャスのイメージカラー・スケルトンオレンジのボディがナイス。4800円(ソフト同梱版)(SE)

AVセレクター



ステレオAVケーブル64

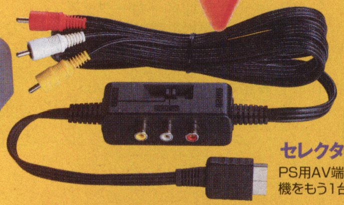
PS用と同様に、NINTENDO 64、スーパーファミコン用のAVコネクタがついたセレクタ。1980円(HO)

オートマティックAVセレクター

接続しているAV機器の電源を入れるだけで、自動で端子を選択するセレクター。スケルトンボディに3色のカラーリング。2980円(HO)

アスキーAVセレクターJr.

通常のセレクタのわずか3分の1ほどのサイズなのに、3つのAV入力ができるスグレモノ。1280円(AS)



セレクタ付きAVケーブル

PS用AV端子コネクタがついたAVセレクタ。ビデオ出力のゲーム機をもう1台接続できる。1500円(HO)

モノとゲームをつなぐキーワード「赤外線通信」を追え! ジュゲットMISSION 4

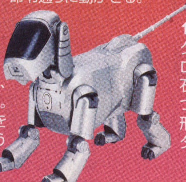
携帯ゲーム機には、「赤外線通信」機能を搭載したものが多い。ふと見まわすと、身の回りには、赤外線通信を使ったあらゆる電子機器で溢れている。赤外線通信には、テレビなどのリモコンに使われている「リモコン規格」とパソコンなどでデータの送受信に使われている「IrDA規格」の2種類がある。ちなみにポケットステーションは、用途にあわせて使い分けられるように、両規格に対応している。

実は、この赤外線通信を使った新しい遊びが次々と生まれているのだ。例えば、LEGOの『MINDSTORMS』、ワンダースワンの『ワンダーボーグ』は、コンピュータ上で組み上げた命令を赤外線通信を使って、現実世界で組み立てたロボットへと送り出す。つまり、赤外線通信を介して、手で触れることができない仮想現実と手で触れることができる現実とをつなぐ遊びが可能になっているのだ。

ゲーム機を使って、仮想現実と現実を越えたゲームを楽しめる日も、そう遠い将来ではないのかもしれない。



⬆ファービーの額には、赤外線通信端子がある。外部機器を使って命令を送ることも、できるようになるかもしれない。



⬇ソニーが発売した犬型ロボットAIBO。赤外線ではないが、コンピュータ上で組みたてた命令通りに動かせる。



⬆ワンダーボーグは、ゲーム機+ロボットの試金石。写真はひとつの例で、他の形状、動きをするタイプもある。

ハイテクホビー系

ゲーム機だけじゃ、物欲は止まらない!
先端テクノロジーを使ったハイテクホビーもチェックせよ!



バービーPC・ホットホィールPC

「パソコンがほしい。でも、ヒトと同じじゃつまらない!」そんな人にはコレ。マテル社のヒットトイシリーズ『バービー』と『ホットホィール』をモティーフにしたキッズコンピュータはいかが? 見た目とは裏腹に、スペックもなかなかのもの。OSはウィンドウズ98を搭載。599ドル。国内での販売は未定



LEGO マインドストーム ドロイド キット

コンピュータとLEGOブロックの融合! 自分で組み立てたブロックを、自分で考えたプログラムで動かすことができる。しかもドロイド キットは、『スター・ウォーズ』でおなじみのR2-D2や『エピソード1』のバトル・ドロイドを組み立てられるのだ。ウィンドウズ対応CD-ROM、日本語マニュアル付属。オープンプライス(LJ)

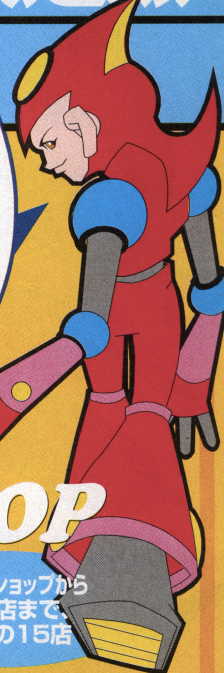
問い合わせ先リスト (NI)任天堂 075-541-6113 (AS)アスキー 03-5433-7151 (LJ)レゴジャパン 0120-30-0505 9時~4時(土日祝日のぞく)(GA)ゲームスアーク 03-3255-7644 (PC)ポケモンセンターFAXサービス 東京:03-5972-5494 大阪:06-6206-9098 (SNK)SNKサービスセンター 06-6339-0110 平日9:00~17:00 (HO)ホリ電機 045-934-6787 (AT)アトラス03-5261-2356 (KO)コナミ03-3586-1573 (SE)セガ・ドリームキャストサポートセンター 0120-258-254 (BA)バンダイ(お客さま相談センター)0471-46-0371 バービーPC http.barbiepc.com ホットホィールPC http://www.hotwheelspc.com

物欲ショップ&インフォメーションガイド '99～'00決定版

このショップはこんなヒトにオススメ!

ジュゲッサ for LADIES　ジュゲッティー for MENS　ジュゲップ for FAMILY　ジュゲッチ for JUNKY

いよいよオレの出番だな。ゲームグッズが買えるショップと、グッズ情報をゲットできるとっておきの場所をジュゲット様が教えるぜ!



SHOP

キャラクターショップから大型玩具店まで、オススメの15店

コナミグッズの総本店 こなみるく

コナミの直営AMスペース「チルコポルト」内にあるコナミグッズ専門店。毎月第2・4土曜日の「こなみるくの日」はオリジナルグッズの発売日だ。埼玉、梅田の直営店の他、全国に14店のショップがある。

●新宿店
東京都新宿区歌舞伎町1-16-8　3F
11:00～22:00
●ホームページURL
http://www.konami.co.jp/cp/konamilk/index.html

世界観重視のファンショップ 太正浪漫堂

太正時代のレトロモダン風内装で統一された『サクラ大戦』専門店。期間限定グッズの販売、誕生週間には特別展示ブースが登場するなど、イベントも豊富に行われる。

●東京都豊島区東池袋1-21-1　池袋GIGO5F
TEL 03-3981-6906
●ホームページURL
http://www.sega.co.jp/sega/AM-space/roman/

銀座の歴史ある玩具店 博品館TOYPARK

世界各国の有名人も訪れる、歴史あるおもちゃのデパート。人気ホビーの先行発売などがよく行われることでも有名。ゲームソフトは4F、キャラクターグッズは1Fで販売中。通販可（一部除外あり）。

●東京都中央区銀座8-8-11
TEL 03-3571-8008
11:00～20:00　年中無休

見ごたえたっぷりの大型店 日本トイザ"ら"ス

あらゆるジャンルのおもちゃが、割安で買える大型玩具店。トイザらス限定デザインのGBカラーやN64も販売中。店舗は全国に83店、ホームページに店舗案内あり。

●亀戸店
東京都江東区亀戸6-31-1　サンストリート内　TEL 03-3638-1511
●ホームページURL
http://www.toysrus.co.jp/

アニメ系ゲームグッズに注目 アニメイト

主にアニメキャラクターのグッズを扱う。ゲームキャラではカプコンやSNK、スクウェアなどのグッ

100%ナムコショップ EGS（エンターテイメントグッズストア）

『パックマン』など名作レゲーから最新作のグッズまで幅広く扱う、100%ナムコショップ。他に基板を素材に使った、ユニーク雑貨も。グッズはナムコ直営店からの取り寄せが可能。詳しくは問い合わせを。

●東京都渋谷区宇田川町31-2
渋谷ビーム内 インティ渋谷店1F
11:00～23:00　年中無休
●ホームページURL
http://www.namco.co.jp/
●問い合わせ先
ナムコ営業企画部03-3756-8752

限定グッズもたくさん!? ファミ通ブロスプラザ

アスキー直営のゲームグッズショップ。「月刊ファミ通ブロス」誌上にて企画されたものを中心に、さまざまなメーカーグッズを販売。月替わり特設コーナー、メーカーグッズの限定・先行販売も行われている。

●東京都千代田区外神田4-3-3
T・ZONEミナミ館1F
TEL 03-3526-3938

マニアの定番ショップ ゲーマーズ

オリジナルグッズをはじめフィギュアやトレカ、テレカ、書籍、CD、コスプレ衣装…とマニア系グッズが一通りそろう。店舗はもっとも規模の大きいスクエア店の他、大阪日本橋、京都、横浜、博多など、現在全国で11店舗が営業中。

●ゲーマーズスクエア店
東京都千代田区外神田3-15-5MNビル
TEL 03-3252-9600
11:00～20:00　（日祝11:00～19:00）
●ホームページURL
http://www.broccoli.co.jp/

若者向けトイの発信地 キディランド

ゲーム関連商品はソフトはもちろん、キャラグッズからフィギュア・トレカまで幅広く扱う。オールジャンルのゲームグッズと、豊富なホビーに出会える欲張りなショップ。

●原宿店
東京都渋谷区神宮前6-1-9
TEL 03-3409-3431　第3火定休
●大阪梅田店
大阪市北区芝田1-1-3　阪急三番街北館
TEL 06-6372-7701　第3水定休
●ホームページURL
http://www.sunfield.or.jp/KIDDY-LAND/

ポケモングッズを探すなら ポケモンセンター



ここだけのオリジナルグッズも多数の、ポケモングッズ専門店。店内には数々のオブジェがあり、店全体がポケモン広場といった雰囲気。下記の電話番号からは音声での営業案内や、地図をFAXで取り出すなどのサービスが受けられる。

●ポケモンセンタートーキョー
東京都中央区日本橋3-2-5川崎定徳ビル別館1F
TEL 03-5972-5494
11:00～20:00　水曜定休（祝祭日のぞく）
●ポケモンセンターオーサカ
大阪市北区中崎西2-4-12梅田センタービルB1
TEL 06-6306-9098
11:00～20:00　火曜定休（祝祭日のぞく）

『バイオ』グッズが買える タワーレコード渋谷店

渋谷店2Fのゲームソフトコーナーにて、40アイテムの『バイオハザード』グッズを販売。オフィシャルホームページのオンラインショッピングでも一部取扱中。

●東京都渋谷区神南1-22-14
TEL 03-3496-3661
10:00～22:00　不定休
●ホームページURL
http://www.towerrecords.co.jp/

ジャンクツールの宝庫 ゲームスアーク

アジア系のアヤしげな周辺機器を中心に扱うマニア向けショップ。いろんな意味で衝撃を与えるグッズが目白押し。電話やオンラインでの通販が可能。店舗は秋葉原の他、福岡店がある。

●メガショップ
東京都千代田区外神田3-15-6
小暮・末広ビル6F　TEL 03-5298-2210
●ホームページURL
http://www.gamesark.co.jp/

カプコンファンの聖地!? プラザカプコン吉祥寺店

99年4月にグランドオープンしたばかりのカプコン直営アミューズメントパーク。店内にはカプコングッズの販売コーナーがあり、ここでしか手に入らないグッズも!

●東京都武蔵野市吉祥寺本町1丁目10-1
いなりやビルB1F
TEL　0422-23-5201

女性に人気のキャラショップ m.i.x!



海外キャラを中心に扱うソニー・クリエイティブプロダクツ直営店。ロドニーグッズとしてパラッパとウンジャマ・ラミーを扱っている。9月には横浜・町田店がオープン、m.i.x! とmini m.i.x! を合わせ現在全国に20店。店舗案内はホームページで。

●m.i.x! TOKIO
東京都豊島区池袋3-1-2　サンシャインシティアルパB1F　TEL 03-5957-1334
●ホームページURL
http://www.sme.co.jp/MoreInfo/Chekila/mix/index.html

ソニックグッズも豊富 東京ジョイポリス JP GEAR

セガ直営AMパーク・ジョイポリス内にあるオフィシャルショップ。JPオリジナルグッズの他、ソニックやDCグッズが並ぶ。世雅まんじゅうは外国人客にも人気。

●東京都港区台場1-6-1
デックス東京ビーチ3～5F
TEL 03-5500-1801
10:00～23:00
●ホームページURL
http://www.sega.co.jp/sega/atp/

INTERNET INFORMATION

通販やグッズ情報がゲットできるインターネットサイトなどを紹介。DCやPCを活用しよう!

日本の新製品を完全網羅 NIKKEI NET



日本経済新聞のインターネット版。中でも「新製品」コーナーは、国内で発売されるあらゆる新製品が見られる興味深いページだ。ゲーム・ホビー関連は「ホビー&レジャー」項目をチェックしよう。

●ホームページURL
http://www.nikkei.co.jp/

ジュゲット 番外MISSION編

ポケモンセンターのグッズをオンライン通販開始!

現在、東京と大阪にあるポケモンセンター。そして今年8月、3つ目のポケモンセンター「ポケセンオンライン」が誕生した。これは大手プロバイダAOLとの提携により、AOL会員だけが楽しめるインターネットショッピング。オリジナルグッズも自宅で手軽に買えてしまう! これからインターネットを始めるゲームファンは一考してみては?

●問い合わせ先
AOLジャパンCD-ROM受付センター
0120-37-9980
(受付時間 9:00〜21:00)



●ホームページURL
http://www.capcom.co.jp/
06-6947-4540(FAX通信)

あらゆるセガ情報満載! セガエンターテイメントユニバース



「セガグッズコレクション」では発売中のグッズが一覧でき、また販売の行われるイベントスケジュールも掲載。他に「アーケード」では毎月のセガプライズ情報が。

●ホームページURL
http://www.sega.co.jp/

総合的にホビー情報を見る 日本のおもちゃ情報



日本玩具協会のサイト。今月のおもちゃ売上ランキング、玩具誌ダイジェストなど興味深いコーナーがたくさん。おもちゃメーカーのホームページへのリンクもあり。

●ホームページURL
http://www.toynes.or.jp/

限定グッズもいち早くUP スクウェア・ホームページ



「GOOD」のコーナーにて、数々のスクウェアグッズを大きな画像で一覧できる。残念ながらオンライン通販は行われておらず、取り扱い店情報の掲載のみ。

●ホームページURL
http://www.square.co.jp/

新商品情報やプレゼントも トミー「TOYKINGDOM」



大手玩具メーカー、トミーのホームページ。ポケモンのおもちゃ情報もここで。今月・来月発売の新商品が見ることができ、アンケートやプレゼントも行われている。

●ホームページURL
http://www.tomy.co.jp/

コナミファンは毎月チェック Web-PC!



コナミCP事業部のホームページ。毎月のコナミ・こなみるくグッズやプライズ情報はもちろん、携帯ゲームなどの情報も。ゲームソフト・グッズはオンライン通販が可能。

●ホームページURL
http://www.konami.co.jp/cp/

カプコン・オフィシャルホームページ CAPCOM WORLD

「FAX通信」のコーナーにて、『バイオ』をはじめとするカプコングッズを公開。もちろんFAXでも情報が引き出せる。FAXの場合は、情報更新は毎月第2・4金曜。

ズが販売中。アニメイトのオリジナルグッズもアリ。店舗は全国に40店、ホームページで店舗案内が見られる。

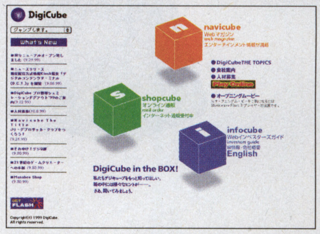
アニメイト本部 03-3957-1234
●ホームページURL
http://www.animate.co.jp/

全国のローソンなら楽々 ラクダス

流行りモノ雑貨をメインに紹介する、月刊情報誌。ゲームグッズ、ゲーム書換ソフト情報も。掲載グッズはローソン店頭の情報端末「ロッピー」で購入可能

●毎月28日、全国のローソンにて発売
190円 メディアファクトリー刊
●ホームページURL
http://www.luckdas.ne.jp/index1.html

オンラインでの通販も デジキューブ「DigiCube in the BOX!」



9月にリニューアルしたばかりのデジキューブ・ホームページ。電話とオンラインにてゲームソフト、またスクウェアや一部の『バイオ』グッズが通販可能。

●ホームページURL
http://www.digicube.co.jp/

SCEオフィシャルHP GARAGE



10/1現在『どこでもいっしょ』Tシャツを限定販売中(品切れの場合もあります)。他にもSCEグッズが通販可能。また、月替わりクイズラリーでグッズのプレゼントも!

●ホームページURL
http://scei.co.jp/
●問い合わせ先
03-5771-8217



犬型ロボット新登場！
君はこの犬を手なずけられるか！
リモートコントロールダンディ
DIRECT AUDIO with GAME Disc™
ゲーム本編にはない新シナリオ登場！ゲームディスク付きサウンドトラック発売！
●サウンドトラック
ヒューマンサウンドチームが贈る「リモートコントロールダンディ」オリジナルサウンドトラック。全22曲収録！
●ゲームディスク 新ロボット2体が登場する「番外編」新シナリオ登場！
※プレイステーション版「リモートコントロールダンディ」が無くてもゲームが出来ます。
価格2,800円（税別）
品番ZMCX-1012
発売・販売：
株式会社メディアファクトリー
制作協力：
ヒューマン株式会社
NOW ON SALE!
プレイステーション版「リモートコントロールダンディ」好評発売中！
Players Planet
©HUMAN1999 ©1999 MEDIA FACTORY, INC.

懐かしゲー……未来へ引き継がれる人類の記憶

ゲーム世界遺産

永久保存版

GAME THE WORLD HERITAGE

GAME

それは、かけがえのないゲーマーの歴史

多大な労力と財力が投入され、絶え間なく生み出されるゲームタイトルの数々。たとえ迷作だったとしても、我々の記憶に強烈に焼きついたゲームを人類共通の財産として、『ゲーム世界遺産』として讃えようではないか!!



ゲーム世界遺産とは？

ゲーム世界遺産の登録基準（ゲーム世界遺産条約文より抜粋）

1）人間の創造的才能とその落とし穴を表す傑作・駄作であること
2）ある期間、ある文化圏においてユーザーが共有する感動・精神的外傷が著しいこと
3）現存する、あるいはすでに消滅したメーカーに関する独特な証拠を示していること
4）ゲームの歴史の重要な段階を物語る技術的特徴、グラフィックの特徴に関する玉石混交の見本であること
5）あるゲーム文化（または複数のゲーム文化）を特徴づけるような伝統的システム・ジャンルの一例であること。特に抗しきれない歴史の流れによってその存続が危うくなっている場合
6）顕著で時事的な価値をもつ出来事、有名人と直接または実質的関連があること

各ゲームタイトルの表記
タイトル名（ゲーム機/発売年/メーカー）

ゲーム機の略記
FC……ファミコン
FCD……ファミコンディスクシステム
SFC……スーパーファミコン
PC……PCエンジン
MD……メガドライブ
VB……バーチャルボーイ

■構成・文
ゲーム世界遺産委員会（五十音順）
浅川直樹　江守敦史　岡安　学
島田泰成　中島理彦　平井太郎
福田和宏

■協力　直井裕太（クソゲーハンター）

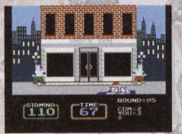
ファミコン黄金期より排出されつづけるゲームタイトルは、万里の長城のごとく、人類の歴史における壮大なロマンとムダの集積でもある。今日のゲーム業界は、まさにその礎の上に築かれているのだ。

あ行

ああ播磨灘(MD/1993/セガ)
原作どおり70連勝を要求される。メガドラユーザーで播磨灘ファンへという、ターゲットを絞りまくっているところが男らしい。



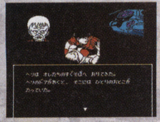
アーガス(FC/1986/ジャレコ)
ボーナスの着陸がシューティング部分より激ムズなので有名。しかし、自機がロボットに変形する裏技は意外とマイナー。



アーバンチャンピオン(FC/1984/任天堂)
手に汗握る元祖格闘ゲーム。パトカーが来るとケンカしてないふりをするチキンぶりが見事。対コンピューター戦を長くやっていると連勝マークがバグって変な記号になっていく。



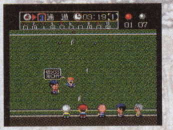
アイスクライマー(FC/1985/任天堂)
頂上にあるナスや大根をとるためにひたすら山を登り続けるゲーム。なぜたかが野菜のためにそこまで危険なことを?「そこに山があるから」なのか?



アキラ(FC/1988/タイトー)
超々名作劇場アニメ「アキラ」のゲーム。あの衛星軌道上からのレーザーを手鏡で跳ね返せた。

アストロロボ・ササ(FC/1985/アスキー)
銃を下に向けて撃つ反動で飛ぶ特異な操作法のアクションゲーム。イメージ的にはキン肉マンがオナラで飛んだり、悟空がかめはめ波で飛ぶのと同じである。ロボットなんだから普通に飛べばいいのに。

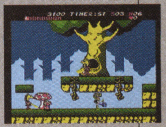
アタックアニマル学園(FC/1987/ポニーキャニオン)
あの『スペースハリアー』が家で遊べる! しかも立体で! さらに主人公はセーラー服の女の子(パンチラあり)! が、残念ながらハードはファミコンだった…。



あっぱれ!ゲートボール(PC/1988/ハドソン)
ゲートボールというのは実は知的でハードでチームワークが命。このゲームはそこらあたりが実によくできていて、友達と対戦すると遺恨が残ることが多い。

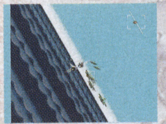
アップルタウン物語(FCD/1987/スクウェア)
アメリカのおじさん観察ソフト『リトルコンピューターピープルプロジェクト』をファミコンに移植。が、なぜかおじさんはロリロリな女の子に。歯磨きのたびにローディングに行くので、虫歯で死んだほうがましだった。

アテナ(FC/1987/SNK)
敵にやられると鎧が脱げて水着になる。ゲーム自体も与えるダメージがでかいが、同梱されている「サイコソルジャー」のテーマソングカセットで、誰でも簡単に頭痛を楽しむことができる。



アトランチスの謎(FC/1986/サン電子)
全100ステージもある! というのがウリだったが、ワープを駆使すると5回ぐらいステージクリアすれば最終面にいけた。

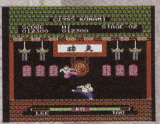
暴れん坊天狗(FC/1990/メルダック)
鼻先から弾を撃つ天狗の顔が自機で、アメリカ本土になぐり込みをかけるというやばいシューティングゲーム。天狗フリークに超オススメって感じ。



アフターバーナー(FC/1989/サン電子)
移植は絶対に無理だ! と思っていたが、やはりそれなりの作品になって移植。無謀にも続編を続々とリリースし、ミッションクリア後には空母に着陸するミニゲームが追加された。本編より着陸の方が難しいのは『アーガス』同様。

アメリカ大統領選挙(FC/1988/ヘクト)
ライバル候補者を押しのけ大統領を目指すSLG。ネーミングセンスが「ブッシュ大統領」など、ファミスタの「くろまて」とか「ぶうまん」と同じノリ。でも、アメリカ大統領選で盛り上がれるやつが日本に何人いる?

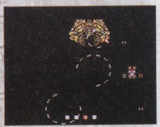
アルゴスの戦士はちゃめちゃ大進撃(FC/1987/テクモ)
ファミコンで『アルゴスの戦士』が上かけた。できるぜー。と喜んだのもつかの間、なんかフレンドリーなタイトルだなって一抹の不安。まぁ、中身はそれなりに「似ていた」。



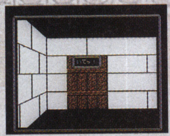
イーアル・カンフー(FC/1985/コナミ)
アーケード版に比べるとキャラクター数や動きのパターンが激減。ジャンプした後、ABボタン同時押しをすると着地後まだ蹴りを出し続けるので、永遠に勝ち続けられた。

いっき(FC/1985/サン電子)
○ソゲーの世界では有名すぎるタイトル。竹ヤリの弱さはもはや伝説となっている。しかし、たった2人の農民に城内まで攻め込まれてしまう藩っていったい…。

井出洋介名人の実践麻雀(FC/1987/カプコン)
専用コントローラがついていたが、見事に他には使えなかった。



イメージファイト(FC/1990/アイレム)
アーケードの名作シューティングがファミコンに移植!? と発売前は喜んだものだが、フタを開けるとアーケード版の見る影もないヘボゲーになっていた。当時は、こういった無理な移植が多く、気分的には香港海賊版の「FC版ストII」と同レベルだと思う。



ウィザードリィ(FC/1987/アスキー)
3Dダンジョンを冒険する名作RPG。キャラメイキングに1日以上かけた。

今さらレビュー

JUGEMU REVIEW

いっき

遺産になっても応援します!?

立て農民! 倒せ悪代官!!

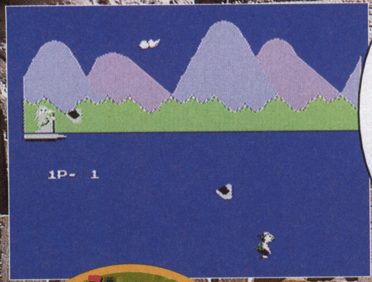
クソゲーの代表「いっき」をここで大紹介しちゃおう。ちょいと猫背の「田吾作」キャラが田んぼをチョコマカ駆けめぐり、クワをブーメランのように投げて敵を倒す。地面に「なにげなく」置かれた小判を8枚集めれば1面クリアだ。しかし、最弱アイテムの竹ヤリを取ったらしばらくは逃げ回った方がマシ。スピードアップアイテムを取るとより敵にぶつかりやすくなる。「世の中そううまい話が転がっているわけでない」というメッセージが本作には隠されているのだ!

いっき
- ファミコン
- サン電子
- アクション
- 1985年11月28日発売
- 4900円(当時)
- 2人同時プレイ可能



➡忍者の手裏剣をかわし、地蔵を盾にしながら農民は走る走る。当たりがキツイからね





➡おむすびキャッチーのボーナス面。翌年同じメーカーから出た「デッド・ゾーン」でもこれをパロった面が出てくる



➡面によっては水に足をとられたり、お侍さんたちに一斉射撃を浴びせられちゃう



➡竹ヤリで虚空を突きまくる姿が情けない

Wit's（FC／1990／アテナ）
壁を作りながら移動し、相手を壁にぶつければ勝ちという非常に古典的なゲーム。シンプルでゲーム性は高いが、5000円台で手を出すというのはいかがなものだろうか？

うる星やつら〜STAY WITH YOU〜（PC／1990／ハドソン）
デジタルコミックソフト第1弾。ここらへんからPCエンジンがそっちにいきだした。

ウルティマ〜恐怖のエクソダス〜（FC／1987／ポニーキャニオン）
ポニーキャニオンが大キャンペーンを打って発売したウルティマⅢの移植版。派手な宣伝と当時アイドルの日高のり子が歌うコマソンについ買ってしまったが、内容は忠実に外国版で、ラスボスはなんと床の形をした弱いクリーチャー。

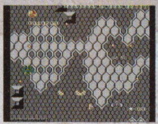


ウルトラマン（FCD／1987／バンダイ）
ディスクシステムで発売された格闘風アクションゲーム。八つ裂き光輪やバリアなどの豊富な特殊技がいい感じであった。ラスボスはウルトラマンの4倍はあるゼットン。やはり、トドメはペンシル爆弾で倒すのであった。

ASO（FC／1986／SNK）
8種類のアーマーで自機がパワーアップする。しかし、全種類集めるととてつもないボーナスが入るため、結局使わずじまいになってしまう。

エキサイトバイク（FC／1984／任天堂）
自分でコースをエディットできるがセーブはできぬ。故に、いいコースができたら夜中でも友達をバイクで呼びだす。その道のりの方がエキサイトバイクだった。

エグゼドエグゼス（FC／1985／徳間書店）
2人同時プレイは完璧移植だったが、ご家庭のTVがまだ小さい時代であった。TVを前に男同士で肩を寄せ合う涙ぐましい姿がよく目撃された。



エクセリオン（FC／1985／ジャレコ）
自機に慣性が効いているので、なかなか思ったように動いてくれない。そのためか、行きたい方向に合わせてコントローラごと体が動く人が多かった。



SDガンダム（FCD／1988／バンダイ）
CPUの思考の長さは天下一品。他に本を読んだりTVを見るなどしていないとやってられない。敵CPUの強さが4段階あり、強い順にシャア、ハマーン、バスクとあと誰か。しかし、Zの時代とは言え、バスクはないよな。

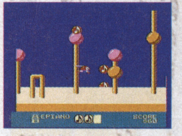
エスパードリーム（FCD／1987／コナミ）
ディスクシステムで発売されたアクションRPG。ラスボスの前に、画面上の敵にダメージを与えるアイテムを使ってしまうとクリアできなくなる理不尽なゲームだった。

エレベーターアクション（FC／1985／タイトー）
敵をエレベーターで潰すことのみに命をかけた。

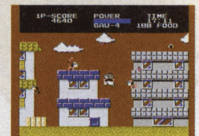
美味しんぼ（FC／1989／バンダイ）
釣り上げたアンコウをどうさばくか？ なんて選択肢を出されてしまうが、無理矢理ゲームにした感じ。どうしよう。

おたくの星座（FC／1991／M&M）
本宮ひろ志、江口寿史など豪華キャストが作ったダメRPG。江口寿史のキャラを使ったパッケージが妙に色っぽかったので、青少年にあらぬ期待をさせた。

オトッキー（FCD／1987／アスキー）
正式名『小沢なつきのオトッキー』。だが、彼女とはなんの関係もないソフトだった。ちなみに音楽を演奏しながら戦えるなかなかハッピーなゲーム。



オバケのQ太郎〜ワンワンパニック〜（FC／1985／バンダイ）
Q太郎がロールケーキを食べるところを覚えている。たしか難易度が高い。



か行

ガーディック外伝（FC／1988／アイレム）
パワーアップといい敵のルーチンといい、実にコンパイルを思わせるシューティング。話題性？ パッケージを加藤直之が描いていたことかな。

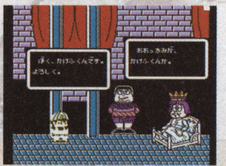
帰って来た！ 軍人将棋なんやそれ？（FC／1989／ソフエル）
文字通り軍人将棋。一応5パターンほどの新アイデアが入っているが、値段の割には…という感じ。

帰ってきたマリオブラザーズ（FCD／1988／任天堂）
そんなゲームあったか？ 実は永谷園のアレ。

かぐや姫伝説（FC／1988／ビクター音楽産業）
パソコンエロゲーの移植で期待されたアドベンチャーゲームが、違うゲームになって登場。でもアイテムに鞭とかローソクが残っていた。

火激（MD／1991／ホット・ビィ）
ヤンキー系『アーバンチャンピオン』。画面に奥行きがあったり、ジャンプができたりもするが、最後はマンホールに落とされるあたりはやっぱり『アーバンチャンピオン』。

カケフ君のジャンプ天国スピード地獄（FC／1988／ビック東海）
子役のジンクスを地でいくカケフ君をキャラクターにしたゲーム。一番の見所はゲームオーバー時の「カケフ君がかなりしょっぱい死に方をしたようですよ、王様」というセリフ。



カトちゃんケンちゃん（PC／1987／ハドソン）
ウンチが飛び交うバリバリのドリフ系ゲーム。操作性は最悪。

カブキロックス（SFC／1994／アトラス）
歌舞伎というか今は落ち武者状態のカブキロックスもゲームになっていた。江戸時代を舞台にしたRPGで、主人公はロック。氏神じゃないところがミソ。

あの人は今

伝説の広報「コナミの早坂さん」を発見！

この名前に聞き覚えのある人は多いはず。スーファミ、PCエンジンが隆盛をきわめた当時、コナミの広報「早坂さん」は、青少年ゲーマーやゲーム誌の男性編集者にとってマドンナのような存在であった。その「早坂さん」（今は結婚なさって清水妙子さん）は、現在はチュンソフトのプロモーションを手がける会社ビートス・エンターテインメントで『トルネコの大冒険2』などの広報活動に携わっている。職場にお邪魔した我々取材班の前に現れた清水さんは、以前にも増して燦然と輝くオーラを放っていた！

――今はチュンソフトの広報をなさっているわけですね。

「まだ1年くらいですけどね。PSができた頃にコナミを退社して3年ほど間があるんです。あの頃と比べると業界自体もすごく変わっていて もう「浦島太郎」状態（笑）」

――その3年間は？

「アパレルメーカーやNHKの広報を務めてました。私は広報という仕事に対してすごく興味があったので いろんな業種の企業でそういった仕事をできるといいなあ、と漠然と思っていたんです」

――当時はどんなソフトを担当なさっていたんですか？

「PCエンジンの『スナッチャー』や『ときめきメモリアル』などですね。当時は家庭用ゲームソフトの広報担当は多いときでも2人体制でした。今じゃ信じられないことですよね」

――雑誌などで「早坂さん」が有名になったのはいつごろ？

「アルバイトからコナミの正社員になり、あちこちの雑誌編集部に出向くようになってからですね。当時女性の広報が少なかったので、かわいがっていただけたのだと思います（笑）。「ROMをファックスで送ります」と

――広報の仕事の魅力とは？

「ゲーム会社であればゲームのクリエイターさんに代わって伝達役を務めたり、サポート役として一緒に表に出たりする。その責任感や緊張感ですね。毎日すごく充実しているんですよ。あとやっぱり、物作りをする人のそばで働けるというのが楽しいんです」

清水さんの広報という仕事に対する真摯な気持ちがひしひしと伝わってくる。時は移り「新世代機」の時代になっても、ゲーム業界を支えるのは人間なのだ。これからもみんなで清水さんを応援しよう！

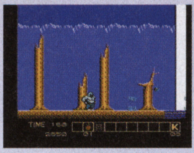


「ウィンドウズ版の『風来のシレン』が年末に発売されます。期待してくださいね」

仮面ライダー倶楽部
(FC/1988/バンダイ)
2Pのマイクに息を吹き込むと、ライダーベルトが回転し、パワーアップ。けっこう燃えるシステムなんだけど、コントローラの持ち替えが面倒だった。

カラテカ(FC/1985/ソフトプロ)
1.空手の構えをしていないとワンパンチをもらうだけで死んでしまう。2.敵のペットの鳥が妙に強敵。3.ヒロインにファイティングポーズをとると瞬殺されてしまう。

カルノフ
(FC/1987/ナムコ)
ファミコン版は、なにげにナムコから発売されている。



ガルフォース
(FCD/1986/HAL研究所)
HAL研のカチカチシューティング。原作とはなんの関係もなくパリパリと敵と戦うあたり『ガンヘッド』と一脈通じるものがある。どちらもコンパイルっぽいという点でも似てるかも。

ガンスモーク
(FCD/1988/カプコン)
名作縦シューティングのアーケードからディスクシステムへの移植。2丁拳銃の特性を生かした操作法が斬新であった。

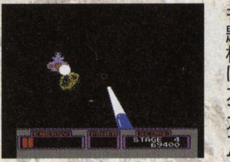
元祖西遊記スーパーモンキーの大冒険
(FC/1986/バップ)
何と比べて元祖なのかよくわからないが西遊記のRPG。ゲームが始まるといきなり広大なフィールド画面に放り出されて、右も左もわからないままゲームがスタート。これほど不親切なゲームは当時でも珍しかった。

がんばれゴエモン!~からくり道中~
(FC/1986/コナミ)
やたらと広いマップのくせにコンティニューがないから、連続プレイがつらい。

ガンヘッド(FC/1990/バリエ)
映画は八丈島に潜入したハイテク泥棒がロボット戦車で敵と戦うストーリーだったが、なぜかただのシューティングに。しかも舞台は宇宙。敵も弾も飛びまくりでガンヘッドもパワーアップしまくり。ここまで原作と関係ないのも珍しい。

消えたプリンセス
(FCD/1986/イマジニア)
発病者は発狂するという伝染病が蔓延した世界を舞台にしたRPG。絵はカワイイんだけど、やたら設定がダークなゲーム。

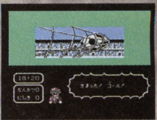
機動戦士Zガンダム HOT SCRAMBLE
(FC/1986/バンダイ)
「ゼビウス」の遠藤先生が満を持して放つシューティングゲーム。しかも題材はガンダムの最新続編(当時)! 期待して買った人はニール・セダカの曲を聴きながら「刻(とき)の涙」を見ることに…。



きね子(FCD/1986/アイレム)
もう、忘れられて久しいが「キネティック・コネクション」の略である。いや、言いたいことはそれだけ。内容は動く絵を組み合わせて絵を完成させる良作パズルである。

キャッ党忍伝てやんでえ
(FC/1991/テクモ)
アニメ版の各キャラクターの特徴をよく生かしたファン感涙のアクションゲームだが、アニメを見てない人にはなにがなにやら。全国ネットでないし。

キャプテン翼
(FC/1988/テクモ)
思えばこれが実況ものの元祖なのかもしれない。

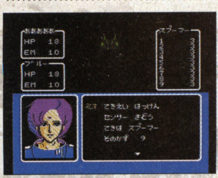


ギャリバン
(FC/1988/ニチブツ)
名前はパチモンくさいが、れっきとした宇宙刑事。マップがとにかく広くて混乱する。

京都龍の寺殺人事件~山村美紗サスペンス~
(FC/1987/タイトー)
キャサリンという探偵が出てきて「いつでも相談に来てね」という。しかし、あるときから姿を消してしまい「キャサリンはいません」というメッセージを何百回も見ることに…。

銀河伝承
(FCD/1986/イマジニア)
裏技のあまりの多さに、誰でも裏技を出せるソフトとして名高い。とにかくフリーズしやすかった。パッケージを岡崎つぐおが描いていたのでつい買ってしまいがち。

銀河の三人
(FC/1987/任天堂)
パソコンゲーム『ライーザ』の移植版。ジャケットのイラストは永井豪。でも本編はアニメ絵…。なぜタイトルを変えたのか? 妙にぎくしゃくしたゲームであった。苦労してラスボスまでたどり着くと、オートでエンディングまでいってしまう打ち切り漫画の最終回みたいなRPG。



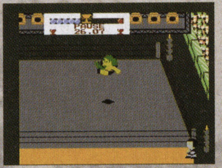
キングコング2怒りのメガトンパンチ
(FC/1986/コナミ)
ゲームの続編ではなく『キングコング2』という映画のアクションゲーム。問屋はだまされたらしい。



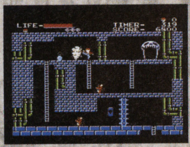
キングスナイト
(FC/1986/スクウェア)
「本格RPGシューティング」の看板につられて購入すると、縦スクロールの単なるアクションシューティングと判明。唇を噛みしめながらクリアするもRPGに対する不信感が増すきっかけに。

キン肉マン キン肉星王位争奪戦
(FCD/1987/バンダイ)
ディスクシステムで発売されたため、意外に知らない人が多い。コマンドで技が出るなど、格闘ゲームの基本は押さえている。難易度が高めだったが、出来は良。

キン肉マン~マッスルタッグマッチ~
(FC/1985/バンダイ)
8人の超人が登場するプロレス(?)ゲーム。攻撃の当たりやすいブロッケンの毒ガス攻撃が一見強そうに思えたが、テリーマンのカーフブランディングの方が当てやすく攻撃力が高いことが判明。どの道、両方とも対戦では使用禁止キャラになった。



グーニーズ
(FC/1986/コナミ)
今でもBGMを覚えている。名作の証拠なのか?



不思議発見

なぜここまで慕われる!? "デスさま"現象に迫る

家庭用ゲーム機の歴史を振り返れば、数々の名作ソフトの影にク○ゲーが存在してきた。その多くのク○ゲーたちの中で未だに神聖化されている伝説のク○ゲーが存在する。そのソフトこそ『デスクリムゾン』。

今さらながら、その内容を簡単に説明しておこう。まず、グラフィック。およそサターンとは思えぬショボさと、ポリゴンを使用しているとは考えられないほどのキャラの薄っぺらさ。ゲーム内容にいたっては、いきなり画面内に飛び込んでくる敵キャラ。いつどこから攻撃されたのかわからず減っていくライフ。無理矢理な画面展開で、狙いを定めることが異常に難しい。難易度などうこういってられるレベルではないのだ。

しかし、人間というものは面白いもので、これだけよいところのないソフトを愛してやまなくなってしまう。めったにプレミアのつかないゲームソフトにおいて、限定版ですら多額のプレミアがつき、発売から3年はたとうかという現在でも話題にことかかない。その証拠に「セガサターンマガジン」の読者ランキングでは最下位を独走し、「ドリームキャストマガジン」になった現在でもその地位を譲ることはない。

近々ドリームキャストで『2』が発売されるようだが、はたしてどんな出来栄えなのかが楽しみ。購入するなら面白いソフトを期待するところだが、はたしてそれが『デスクリムゾン』の後継と呼べるのかは疑問だ。

とにかく、『ドラクエ』も『FF』もとうていかなわない話題性を持ったこのソフトをやらずに死ぬことはできない。ビル=ゲイツもゲームを博物館に申請するなら『バーチャファイター』ではなく、『デスクリムゾン』を推すべきだと思うぞ。



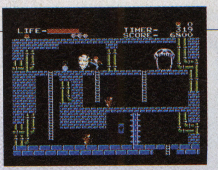
←予兆もなくいきなり現れる敵。しかもこの薄っぺらさはなに!?



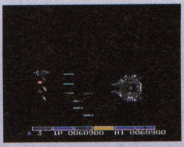
→前作を越える(いろんな意味で)ソフトになるか!(11月25日発売予定)

882	878	大戦略－STRONG STYLE－
883	879	ぱにっくちゃん(通常版/初回限定キャラクタ…
884	880	ザ・スターボウリングVol.2
885	881	必殺!
886	882	痛快!スロットシューティング
887	883	結婚前夜(限定販売)
888	885	ハットトリックヒーローS
889	884	バーチャルオープンテニス
890	886	トランスポート タイクーン
891	887	麻雀狂時代 Cebu Island'96(18歳以上推…
892	888	イエローブリックロード
893	889	爆れつハンターR(18歳以上推奨)
894	890	グリッドランナー
895	891	STRIKER'96
896	892	ボイスアイドルマニアックス ~プールバースト…
897	893	麻雀四姉妹 若草物語(X指定)
898	894	桜通信~ReMaking Memories~(18歳…
899	895	学校の怪談
900	896	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS(サ…
901	897	奥寺康彦の世界をめざせ!サッカーキッズ(…
902	898	龍的五千年
903	900	ISTO E ZICO ~ジーコの考えるサッカー
904	899	美少女戦士セーラームーンSupers~Various Em…
905	901	DARKSEED(18歳以上推奨)
906	902	VIRTUAL麻雀(18歳以上推奨)
907	903	一発逆転~ギャンブルキングへの道~
908	904	ジョニー・バズーカ
909	905	競才－競馬データSTABLE－
910	906	ジャパンスーパーバスクラシック'96
911	907	結婚~Marriage~
912	908	カオスコントロール
913	918	テラクレスタ3D
914	909	麻雀海岸物語 ~麻雀狂時代 セクシーアイドル編~(18…
915	916	FIST
916	910	カオスコントロール リミックス
917	911	キューブバトラー~アンナ未来編~
918	912	ライス オブ ザ ロボット2
919	913	ぱっぱらぱおーん
920	914	Defcon5
921	915	反射でスパーク!
922	917	南の島にブタがいた
923	919	大冒険 セントエルモスの奇跡
924	921	PLANET JOKER
925	920	スターファイター3000
926	923	ハートビートスクランブル
927	922	スタンバイ Say You(18歳以上推奨)
928	924	デス クリムゾン

↑雑誌「ドリマガ」になった今でも最下位は死守。(発行:ソフトバンクパブリッシング)



クインティ(FC/1989/ナムコ)
あの『ポケモン』のゲームフリークが製作。キャラクターデザインは、もちろん杉森建氏。どさくさに紛れて、今これのキャラクターグッズを出せばかなり売れると思う。



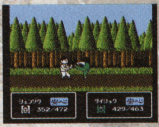
グラディウス(FC/1986/コナミ)
レーザーが異常に短くなっていた。コナミコマンド(このゲームが元祖)でフルパワー状態になった。

クレイジークライマー(FC/1986/ニチブツ)
1コンと2コンの両方の十字キーを使用して、あの操作系を再現。SFC、PSでも発売され、麻雀以外では『ムーンクレスタ』とともに、かれこれ20年近くニチブツを支えている。

ゲゲゲの鬼太郎～妖怪大魔境～(FC/1986/バンダイ)
1アップアイテムの目玉オヤジはニセ者の毛目玉とともに降ってくる。こいつは原作でもオヤジの親戚と偽って鬼太郎をはめた恐ろしい奴。こういうところだけ凝ってる…。



けっきょく南極大冒険(FC/1985/コナミ)
よく『ペンギンくんウォーズ』と間違えられていた。



ケルナグール(FC/1989/ナムコ)
FC全盛期に今日の対戦格闘ブームを先取りしたかのようなゲーム内容は、今思うと感慨深い。お寺で習得するまで座ることすらできなかった。足払いぐらい自分で考えつけよ! さんざん修業したが、百姓にも負けてしまって以来、ファミコンに差していない。

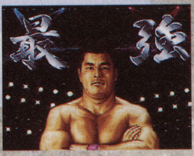
源平討魔伝(FC/1988/ナムコ)
『ナムコミュージアム』に収録されている同タイトルと思って買うと、内容はボードゲームでまったく別もの。『月風魔伝』ともよく間違われた。

ゴルゴ13 第1章神々の黄昏(FC/1988/ビック東海)
主人公のゴルゴは「しゃがむ」というアクションができるので、それで敵の弾を避けられるかと思いきや、思いっきり当たってしまう。よく説明書を読んだら、「ゴルゴは背が高いのでしゃがんでも敵の弾に当たってしまう」と書いてあった。何のためにしゃがめるかは未だに謎。

ゴルフUSコース(FCD/1987/任天堂)
ディスクシステムの機能を生かして全国大会を開催。賞品として、市販されないという『マイクタイソンのパンチアウト』がもらえた。が、結局『マイクタイソンのパンチアウト』は市販され、まじめにゴルフゲームをやった人はいい面の皮となった。

魂斗羅(FC/1988/コナミ)
アーケードの名作アクションゲーム。このゲームのウリはダイヤル式のレバー自体にあったので、ファミコンに移植されるとまったく普通のアクションゲームに成り下がってしまった。

さ行



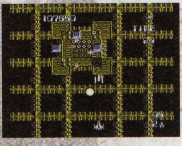
最強 高田延彦(SFC/1995/ハドソン)
高田延彦が監修したプロレスゲーム。「これぞUWFである」とか言いながら、実名で登場するのは高田だけ。あとは「ビック・ノバ・ギーガー」とかパロキャラばかりであった。UWFの割には、タイガーマスク、ヴォルク・ハンをモデルにした選手がいるのも納得がいかない。おい、高田! 本当に監修したのか?

魁!! 男塾～疾風1号生～(FC/1989/バンダイ)
ゲームにはまったく関係ないが、週刊プ○イボーイに連載中の漫画では剣桃太郎が総理大臣になっている。

THE功夫(PC/1987/ハドソン)
でかいスパルタンX。PCエンジン本体と同時に発売され、ハードのスペックを誇示するためだけだったソフト。

定吉七番 秀吉の黄金(PC/1988/ハドソン)
原作がちょっとHなので期待が高かったが、無難に収まってしまったアドベンチャー。着物にネクタイを締めていた。

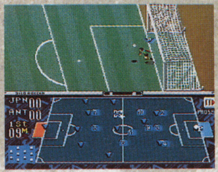
ザナック(FCD/1986/ポニーキャニオン)
これはほんとにコンパイルのシューティングゲーム。『ガーディック外伝』や『ガルフォース』『ガンヘッド』とは違います。



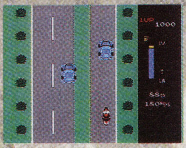
沙羅曼蛇(FC/1987/コナミ)
2人同時プレイ可能のアーケードシューティング完全移植! しかし、カートリッジをスケルトンにした必然性は?

サンダーバード(FC/1989/パック・イン・ビデオ)
イギリスTV局が制作して、全世界で熱狂的なファンを獲得したSF人形ドラマがついにゲーム化。ウリであるEXシステムなるものは、コンティニューするごとにライフが増えるというものだった。なにがEXなんだ。

さんまの名探偵(FC/1987/ナムコ)
第2次お笑いブームのタレントが勢揃い。ぼんちまさとや松本竜介とかも登場してた。近々、続編?として『ナイナイの迷探偵』が発売される。たぶん、これに登場する半数以上のキャラが竜介と同じ道をたどると思う。



ジーコサッカー(SFC/1994/EAV)
気持ちいいほど直球なタイトル。「あのジーコが作ったサッカーゲームだっ! これは買わなきゃ」と思わせたかったのだろう。が、賢明なゲーマーならば、「有名人の名前をタイトルに付けるゲーム=ク○ゲー」という方程式を信じているので逆効果だったはず。『糸井重里のバス釣りNO・1』は面白かった稀な例である。



ジッピーレース(FC/1985/アイレム)
アーケードから移植されたバイクのレースゲーム。カートリッジの発光ダイオードが光った。当時はスゲーと思った。

シティコネクション(FC/1985/ジャレコ)
大流行したホンダ・シティを使ったゲーム。アーケードでは面白かったが、FC版では操作性の悪さでかなりダメダメになっていた。

シティハンター(PC/1990/サン電子)
もっこりなシーンがあるとかいっているが、どうでもいい気がする。

上海(FC/1987/サン電子)
なぜか家庭用では燃えないゲームの定番。

邪聖剣ネクロマンサー(PC/1988/ハドソン)
オカルト競作小説『クトゥルフ神話』を題材にしたPCエンジン初の本格RPG。H・R・ギーガーのジャケットに惑わされて買ってしまったが、内容は本格派というよりプレイヤーイジメ。それでも根性でクリアしたが、エンディングのダークな落ちで、最後まで気分の悪いゲームだったのが、印象に残っている。

獣王記(FC/1990/アスミック)
アーケードではけっこうデカいキャラが気持ちよかったアクションゲームだが、悲しい移植の代表格。しょせんファミコンの限界だった。

ジョジョの奇妙な冒険(SFC/1993/コブラチーム)
敵スタンドとの戦いは、原作で戦ったメンバーが、何かを閃かなければ勝つことができなかった。そのためそれ以前の戦いはまったくの無駄・無駄・無駄ァ。あと、トイレに行くとストレスが下がったのが印象的。

新人類(FC/1987/リコーエレメックス)
長州力を前面に押し出した謎のシューティング。しかしパワーアップすると自分の分身が無数に飛び出して相手に飛んでいくというのがすごい。新人類だからか?

スーパーアラビアン(FC/1985/サン電子)
ちっとも英語の勉強にならない。

遺物発見

レア度でいったらビイトルズ以上!? ナムコ幻のプロモビデオ

今やミュージックシーンには欠かせないプロモーションビデオ。実はゲーム用のプロモもあったのだ。もともとは社内資料や営業用として製作されたものだがクオリティは資料の域を越えている。実写やCG、アニメを巧みに使い、まさに珠玉の出来。ここで紹介したビデオには『ドラゴンバスター』『バラデューク』『ギャプラス』『源平討魔伝』の5本が収録されている。



「ナムコの伝説 ナムコ・プロモーション・ビデオ集」制作・著作:ナムコ 発売元:ビクター音楽産業 1986年 29分 当時価格:4900円

スーパー・スター・ウォーズ
(SFC/1992/ビクターエンタテインメント)
スーパーファミコンで『スター・ウォーズ』第1作を忠実に再現。しかし、発売は『スター・ウォーズ』第3作目公開から数年が経過しており、どういう意図で出たかやや不明。

スーパースターフォース 時空暦の秘密
(FC/1986/テクモ)
『スターフォース』の本家、テクモから発売された正真正銘の続編。凡庸なシューティングにとどまらず、アクション、謎解きの要素まで加わった意欲作。「スコア＝HP＝お金」というシステムのため、スコア溜めというシューティングゲームにしては異常なルーチン作業が必要になった。普通のシューティングにとどまっていればよかったのに。

スーパーゼビウス ガンプの謎
(FC/1986/ナムコ)
『ゼビウス』シリーズの鼻つまみ。だってソルバルウはパワーアップしちゃいけないでしょ。どこに謎があったのか自体謎…っていうかこのソフトの存在自体が謎である。金色のカートリッジは一見豪華な感じだが、すぐに剥げてきて逆に貧乏くさかった。

スーパー大戦略
(MD/1989/セガ)
パソコンの有名シミュレーションの移植作。歩兵で空母とかを挟むと動けなくできる。



スーパーマリオRPG
(SFC/1996/任天堂)
任天堂の看板キャラ・マリオのRPGだが、製作はスクウェア。当時を知る人は納得できるかもしれないが、『FF7』あたりからのユーザーには信じられないタッグかも。

スーパーマリオブラザーズ
(FC/1985/任天堂)
キンタマリオって裏技？ 筆者はそのままマリオを座らせて、ウンコマリオと呼んでいた。これは裏技だ！

スーパーマリオブラザーズ2
(FCD/1986/任天堂)
「ディスクシステムでしかできないよっ、だからディスク買ってねっ」という声が聞こえてきたゲーム。でも難易度が高くてイマイチ浸透しなかった。毒キノコも不評。

スウィートホーム
(FC/1989/カプコン)
故・伊丹十三監督の同名映画を題材にしたRPG。一度死んだ人間は生き返らないというかなりシビアな内容だった。また、『バイオハザード』のもとになったとも言われている。

スカイデストロイヤー
(FC/1985/タイトー)
『ドラクエⅣ』と抱き合わせで売られていた。

スクウェアのトムソーヤ
(FC/1989/スクウェア)
リセットボタンを押す敵モンスターが登場する。あれはキレた。



STARパロジャー
(PC/1992/ハドソン)
ハドソン流のパロデ○ウス。ベースはスターソルジャーで、ボンバーマン、PCエンジン本体の3つの自機を選べた。夏のキャラバン認定ゲーム。

スターフォース
(FC/1985/ハドソン)
高橋名人の出世作。テレビやイベントで大活躍したこの世の春。ちなみに毛利名人との対決は『スターソルジャー』。



頭脳戦艦ガル
(FC/1985/デービーソフト)
集めたよパーツ99個。一晩かかったよ。そしたら「オメデトー」って感じのメッセージが出て終了。とても時間を有意義に使いました。っていうかおれの青春を返せ。

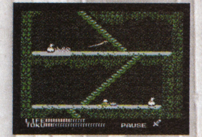


スパルタンX
(FC/1985/任天堂)
おそらく駄菓子屋に置いてあったゲームベスト1。

スプラッターハウス ～わんぱくグラフィティ～
(FC/1989/ナムコ)
ハリウッドのホラー映画級にグログロのグラフィックでゲームセンターをにぎわせた名作。あのバイオレンスアクションをFCに移植できるのか？ と心配されたが案の定SDキャラになっていた。

スペースハリアー
(FC/1989/タカラ)
大型体感筐体で当時ゲームセンターの話題を独り占めにした名作。あのバリバリの3DシューティングをFCに移植できるのか？ と心配されたが、案の定違うゲームになっていた。

スペランカー
(FC/1985/アイレム)
とにかく脆弱な主人公は、自分の背の半分しかない高さから落ちても死ぬ。ジャンプしても死ぬ。階段一段分でも死ぬ。マリオを見習ってほしいものである。



スペランカーⅡ勇者への挑戦
(FC/1987/アイレム)
あの名ク○ゲー、『スペランカー』の続編。主人公が3人から選べたり斬新な徳システムが加わったりと、前作の見る影もなく生まれ変わった、というかまったく違うゲームになった。前作の不満点であった「主人公が貧弱」が改善され、異常なまでに死ににくくなってしまった。個人的には、あの「すぐ死んじゃう」具合がスペランカーらしさであったように思えたのだが…。

スマッシュピンポン
(FCD/1987/任天堂)
スピード感があってよくできたピンポンゲームだが、プレイヤーキャラはラケットを持った手だけ、というなかなかシュールな絵面。「アダムス・ファミリー」のハンド君？



SWAT
(FC/1987/東映動画)
テロ鎮圧部隊のシミュレーションなんだけど、画面とかシステムとかわかりにくい。やった人の評判はすこぶる悪い。

聖飢魔Ⅱ～悪魔の逆襲～
(FC/1986/CBSソニーグループ)
デーモン小暮が捕らわれたバンドのメンバーを助けるのが目的。要は、『グーニーズ』のキャラを聖飢魔Ⅱに置き替えただけ。サブタイトルとゲーム内容が正反対のように思えて納得がいかない。

聖闘士星矢～黄金伝説～
(FC/1987/バンダイ)
車田正美のターニングポイント。



ルーツ
ウラ技はここから始まった『ゼビウス』無敵コマンド

今でこそゲームの難易度や残機数の設定などがオプションで簡単に変えることができるが、昔はオプションそのものがなかった。そんな中登場したのが『ゼビウス』のウラ技。タイトル画面で光が移動している間に2コンのABボタンを押したまま右9回、上2回、左2回、下9回押す。画面右上に8桁の数字が表示され、下記のコマンドに入れ換えれば様々な設定に変えることができた。



⬆コマンド入力に成功すると、画面右上に8桁の0が表示される



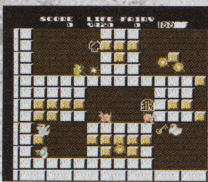
⬆難易度を上げると1面でいきなりザカートが登場する

コマンドと効果

コマンド	効果
10000000	無敵になり、敵の攻撃を受けても破壊されない
01110000	5万点で1UPし、以降15万点ごとに1UPする
00001100	ゲームの難易度が上がる
00000011	残機が5機でスタートする

セプテントリオン
(SFC/1993/ヒューマン)
転覆しつつある船の中から脱出するアドベンチャー。乗ってる奴らは、助けようとすると辞退したり文句を言う奴ばかりでけっこう辟易する。

ソロモンの鍵
(FC/1986/テクモ)
ファイヤーボールの使いどころが全面クリアのカギ。正統派のアクションパズルで、個人的には、GBカラー移植希望第1位タイトル。



ゾンビハンター
(FC/1987/ハイスコアメディアワーク)
一度死ぬとゲームオーバーというハードなアクションRPG。当時このソフト開発と同時に、タイアップでゾンビハンターアイスキャンデーも出ていた。だから主人公はアイスキャンディーで体力を回復する。バブル景気ならではのほほ笑ましいエピソードだ。

た行

大工の源さん
(FC/1991/アイレム)
このゲームのキャラクターを扱った同名のパチンコ台が空前の大ヒットを記録したため、元ネタを知る人の方が少ないかも。「大工」と銘打ってあるが、どちらかというと土方に近い。

タイムギャル（MD／1992／日本テレネット（ウルフ・チーム））
当時としてはセクシーな主人公に期待が集中し、青少年の小遣いを吸い上げた。でも家庭用はかなりむなしい。

高橋名人のBugってハニー（FC／1987／ハドソン）
この頃は堂々と高橋原人とか名乗っていた。TVアニメ「Bugってハニー」のゲーム化。高橋名人人気もピークを少し過ぎる頃に放映されたためか、古タツノコ調の濃いキャラデザインが子供に受けなかったのか、あまり売れなかった覚えがある。以後、同タイプの横スクロールアクションゲームを大量に世に送り込むこととなった。

高橋名人の冒険島（FC／1986／ハドソン）
高橋名人版の「○ンダーボーイ」。もとの作品がよくできているためゲームそのものは面白い。SFCにも続編が発売されたが、すでにその頃の小学生は高橋名人の名前すら知らなかった。



たけしの挑戦状（FC／1986／タイトー）
ビートたけし流のブラックジョークが山のように詰まったゲーム。したがってゲーム性がほとんどない。辞職届をたたきつけるゲーム冒頭シーンや街を歩くヤクザを殺してお金を集めるところにこのゲームの全てが集約されている。隠し文字が浮き出るのに本当に3分待たされた。

田代まさしのプリンセスがいっぱい（FC／1989／エピックソニーレコード）
マーシーのゲームっていわれても弱い気がする。

闘将!! 拉麺男（FC／1988／バンダイ）
最初の部屋から出られない。

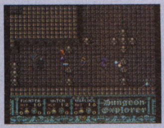


タッグチームプロレスリング（FC／1986／ナムコ）
相手と組んでから、ボタンの押した回数で技が決まる。叩いた回数が多いとそれだけ強力な技を出せたが、ループするため、狙いすぎてスグ一番弱いヘッドロックになった。

ダックハント（FC／1984／任天堂）
2Pがカモを操作することができた。後半になると、およそカモとは思えない高速移動をしはじめる。

タッチ～ミステリー・オブ・トライアングル～（FC／1987／東宝）
もちろんあだち充のあの「タッチ」。実はまったく野球ゲームではなく、甲子園を目指すどころか子犬探しが目的の何ともスケールの小さいアクションゲーム。達也、克也、南の3人パーティーを同時に操作できる。バットやボールで熊と戦ったりする、破天荒な内容であった。

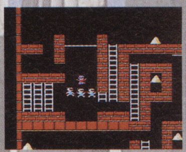
ダンジョンエクスプローラー（PC／1989／ハドソン）
PCエンジンのマルチタップを買って、コントローラを4つそろえれば4人同時プレイが楽しめる。しかし、全てそろえて楽しめる財政に恵まれた子供は少なかった。



探偵 神宮寺三郎～横浜港連続殺人事件～（FC／1988／データイースト）
何かっていうとタバコを吸わせてた。

チャレンジャー（FC／1985／ハドソン）
100画面分のマップが広すぎて、すぐどこにいるかわからなくなる。

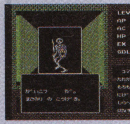
チャンピオンシップ・ロードランナー（FC／1985／ハドソン）
時間差掘り、敵の頭に乗りながらの移動、掘りなど数々のテクニックが必要な超難解パズル。全面クリアのパスワードを書いた説明書を送るとチャンピオンカードなるものがもらえた。筆者は1カ月でクリアしたが、それでも1万番台だった。



ディーヴァ（FC／1986／東芝EMI）
ファミコン、MSX、シャープX-1、PC-9801、PC-8801、FM-7それぞれに違う主人公のゲームが発売されており、全てをクリアすると壮大な謎が明らかになる。しかし、その謎について知っているものは誰もいない…。

TMネットワーク（FC／1989／エピックソニーレコード）
未来からやってきた主人公がTMNのメンバーと人類滅亡を阻止するらしい。今の小室哲也に見せたい。

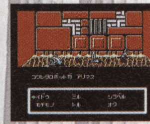
ディープダンジョン（FCD／1986／スクウェア）
ディスクシステムの3DRPG。「はなす」の隣に「たたかう」のコマンドがあったため、よく間違えて商人を殴ったりする。また、この商人がやったら強い。こころあたりは『風来のシレン』に通じるものがある。



ディジャブ（FC／1988／ケムコ）
すぐゲームオーバーになる。拳銃をドブに捨てておかないと逮捕されるのにはアタマにきた。『たけしの挑戦状』で宝の地図をくれたヤクザの親分を殺しておかないと、クリア直前で親分に殺されるのと通じるものがある。そんなこと知らないか。

デジタル・デビル物語 女神転生（FC／1987／ナムコ）
『メガテン』シリーズ第1作で、ナムコから発売。このゲームをやった後、原作も知りたくてアニメを借りて見たが、メチャメチャつまらなかった。

デッドゾーン（FCD／1986／サン電子）
冒頭の主人公のセリフ「なぜ俺はここにいるんだ？」とロボットが出るたびに口にする「キャリーどえーっす」が音声合成で出る。なかなか話題になったが後はスタンダードなアドベンチャー。難易度高である。



鉄腕アトム（FC／1988／コナミ）
アトムが一発で死ぬ。弱すぎ。やってることも魚を捕ったりたいしたことがない。

テニス（FC／1984／任天堂）
ROM、アーケード、ディスクシステムでリリースされていた地味な名作。審判がマリオだったのは有名。

デビルワールド（FC／1984／任天堂）
画面が勝手にスクロールするパックマン。ひとひねりで終わっているので名作度は低いが持っていた人は多い。



偉人

歴史となった名人たち

今から約10年前のファミコン黄金時代。子供たちが憧れた「ファミコン名人」という職業が存在しており高橋名人、毛利名人、橋本名人などの代表的なメンバーは「アイドル」といってもいいくらいの人気を保っていた。特に「秒間16連射」で知られる高橋名人は『高橋名人の冒険島』など、ゲームキャラクターとしても定着。レコードの発売や、映画、アニメの主演など、人気は止まることを知らず、「スイカを指の連打で割る」「トカゲの尻尾を食べると野生に戻る」など、かなりマユツバなエピソードまで堂々と紹介され過剰なまでに偶像化されていた。



橋本名人（バンダイ）
赤いメガネと蝶ネクタイがトレードマーク。FCソフト『ポケットザウルス 十王剣の謎』では主役に抜擢。現在は、某メーカーの偉い人。



毛利名人（アスキー）
ファミプロ界の頂上対決として高橋名人と死闘を繰り広げる。野生派の高橋名人と対照的に都会派の名人と呼ばれていた。

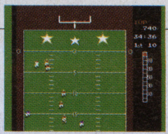


高橋名人（ハドソン）
ファミっ子のカリスマ。「ゲームは1日1時間」「心・技・体」等の格言は、当時ちびっ子たちのライフスタイルにまで影響を与えた。

寺尾のどすこい大相撲
(FC/1989/ジャレコ)
寺尾ってところがシブい。本当に子供向けなのか?

テレボクサー
(VB/1995/任天堂)
現役時代の短いバーチャルボーイの中でも初期に発売された3Dボクシングゲーム。さぞ、立体で迫るパンチは迫力あるのだろうと思った。思ったが…。

10ヤードファイト
(FC/1985/アイレム)
相手のタックルを振りほどくために十字キーをガチャガチャ動かす。今では当たり前の操作方法のひとつだが、実はこのゲームから始まっている。もちろんカセットは、発光ダイオード付。



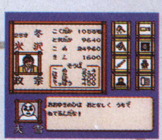
ドアドア
(FC/1985/エニックス)
『風来のシレン』でおなじみの中村光一氏の記念すべき第1作。一見単純そうに見えるが、敵キャラクターに個性がハッキリ出ており、意外と奥が深い。

東海道五十三次
(FC/1986/サン電子)
いかにも堅そうに見えるソフトのタイトルが足を引っ張った。

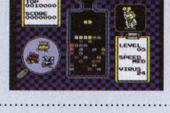
時空の旅人(FC/1986/ケムコ)
アドベンチャーとなっているが、やっていることは、YES、NOの2択のみ。しかもよくループするので、イライラすること間違いなし。今なら個人ホームページでもお目にかかれることはないだろう。あったらきっとメールボムが殺到するハズ。



独眼竜正宗
(FC/1988/ナムコ)
ナムコの名作シミュレーション。デキはいいのだが、金山を探すのがアミダクジだったり、日照りのときは太陽が意地悪を言ったり、かなりの低年齢層を意識していた。昔、サンデーかマガジン誌上でアイドルの4コマを描いていた漫画家が、キャラを描いているのがイヤだった。



Dr.MARIO
(FC/1990/任天堂)
いろんな色の薬のカプセルを回転させ、色を合わせて消していくのだが、なかなかドラッグカルチャーなゲームである。うちの近所では「これをすると風邪を引く」という噂があった。



所さんのまもるもせめるも
(FC/1987/エピックソニーレコード)
所ジョージがトータルプロデュースをした。『たけしの挑戦状』と似たようなもの。



トージャム&アール
(MD/1992/セガ)
いいゲームなんだが、新品が380円で売られていた。

突然!マッチョマン
(FC/1988/ビック東海)
もうタイトルですべてがわかるゲーム。

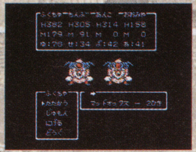
トップガン(FC/1987/コナミ)
名前だけトップガン。

ドラえもん
(FC/1986/ハドソン)
劇場版の『開拓編』『魔境編』『海底編』を題材にしたバラエティーアクションゲーム。これとは別にエポック社からも同名でRPGが発売されたが、こちらは印象が薄い。

ドラゴンクエスト
(FC/1986/エニックス)
キャラクターが正面しか向けなかった。どのキャラクターも「バババンバンバン」って感じに腕をぶんぶん振っていたので、兵士とかを横一列に並べて「ドリフのエンディング」とか言ってた。

ドラゴンクエストII
(FC/1987/エニックス)
究極の魔法パルプンテを唱えると本当になにが起こるかわからなかった。友人は、唱えた瞬間にゲーム自体がフリーズしてしまった。主題歌を歌っていた牧野あんながスーパーモンキーズの初期メンバーだったことはかなり有名。

ドラゴンクエストIII
(FC/1988/エニックス)
主人公のお父さんがカンダタだったのにはショックを受けた。



遺物発見
幻のオーパーツ
JOY RADAR
FC黎明期に発売された。ワイヤレスにすることにより、画面からプレイヤーが離れ、片づけるのも楽になる。が、しかし、狭い日本家屋には不必要。



ドラゴンスレイヤーIV
(FC/1987/ナムコ)
ファルコムのパソコン用人気シリーズの最新作がなぜか突然ファミコンに。しかもなぜかナムコから発売。しかも内容は家族ぐるみでドラゴンと戦う奇妙なゲーム。まったく謎だらけであった。

ドラゴンボール~神龍の謎~
(FC/1986/バンダイ)
一番最初の「ドラゴンボール」もの。「犬の山賊」とかいまいち敵キャラが地味だった。

ドラゴンボール2~大魔王復活~
(FC/1988/バンダイ)
リンゴを食べると死ぬ。

トランスフォーマー コンボイの謎
(FC/1986/タカラ)
単なる横スクロールのアクションシューティングなのだが、実は隠し条件をクリアするとウルトラマグナスがロディマス=コンボイになる。しかし、この条件に気づいたユーザーはいなかった…。



ドルアーガの塔
(FC/1985/ナムコ)
一度クリアすると宝箱の出し方が違う裏モードが遊べた。これ以降、アーケードからの移植にプラスαを付けなくてはユーザーが納得しなくなり、メーカーにとっては罪作りなソフト。



ドンキーコング
(FC/1983/任天堂)
マリオが初登場。ドンキーコングは、女の子(ピーチ姫?)をさらう悪役として登場したが、今や子供たちのアイドルとなってしまったので、二度と悪役はできないらしい。

ドンキーコング3
(FC/1984/任天堂)
『ドンキー』では廃ビル、『Jr.』ではジャングルと舞台はハデだったのに『3』では、ビニールハウスとかなりショボくなっている。

な行

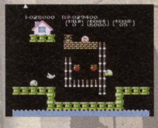
中山美穂のトキメキハイスクール
(FCD/1987/任天堂)
「毎度おさわがせします」の頃のゲーム。ゲーム中に出る電話番号にかけると、中山美穂がヒントをくれるというけっこうシビレるシステムを搭載。しかし、数年後中古で買うとそんな電話は通じないのであった…。

謎の壁(FCD/1986/コナミ)
気がつくとブロック崩しをやっていた。

謎の村雨城
(FCD/1986/任天堂)
和風『ゼルダ』と呼ばれてしまい続かなかった。パルテナは?

ナゾラーランド
(FCD/1987/サン電子)
ミニゲームが複数入っているお得なソフトだが、どのゲームも難しいのは作り手がゲーマーだからだろうか?

ナッツ&ミルク
(FC/1984/ハドソン)
パソコンからの移植だが、内容はまったく別もの。同時期に発売された『ロードランナー』の影に隠れがちだったが、かなり良作のアクションパズル。



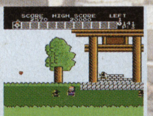
ナムコクラシック
(FC/1988/ナムコ)
「すでにファミコンで過去の名作アンソロジーが出ていたの?」っていうかファミコン自体がクラシックじゃ…」と思われるかもしれないが、このソフトはゴルフゲームである。

忍者じゃじゃ丸くん
(FC/1985/ジャレコ)
可愛い妖怪キャラとBGMが印象的な秀作アクションゲーム。1作目はメジャーだが、実はファミコンだけでもシリーズは5作も発表されていて、『じゃじゃ丸の大冒険』『じゃじゃ丸忍法帳』『じゃじゃ丸撃魔伝』『忍者じゃじゃ丸銀河大作戦』と続き、ジャンルはRPGへ、舞台は宇宙にまでスケールが膨らんでいった。最新作は遠藤雅伸(『ゼビウス』の制作者)を監修に迎えPS、SSで発売されたが、ポリゴンになったじゃじゃ丸くんのあまりの可愛くなさに、誰もじゃじゃ丸くんの続編とは気づかなかった。

忍者ハットリくん
(FC/1986/ハドソン)
やられたときのハットリくんの顔がアブなかった。



忍者龍剣伝
(FC/1988/テクモ)
ファミコンの限界に挑むグラフィックの美しさと、多才なアクションで人気だったアクションゲーム。アーケード版の『忍者龍剣伝』は、相撲レスラーがボスキャラで登場したり、ステージクリアのデモで怪しげな寿司を食べたりと、いろいろけれん味のある作品だった。主人公のリュウ・ハヤブサは、最近では乳揺れで有名な格闘ゲーム『デッド・オア・ライブ』にも登場している。ちなみに、ハヤブサの乳は揺れない。



熱血硬派くにおくん
（FC／1987／テクノスジャパン）
街の不良だけならいざ知らず、やくざに絡まれた上、刺されてしまうくにお友人っていったい…。

信長の野望全国版
（FC／1988／光栄）
ソフトの定価が5000円前後だった時代にいきなり9800円で発売。これ以降ソフトの高騰が始まり、ある意味ユーザー泣かせのソフトとなった。

No・Ri・Ko
（PC／1988／ハドソン）



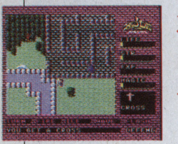
小川範子の肉声で入力した名前を読んでくれるシステムは、女の子にいやらしい言葉を言わせるという野望に利用されまくっていた。

は行

ハイウェイスター
（FC／1987／スクウェア）
あの有名プログラマー「ナーシー・ジベリ」が！ という謳い文句も彼の知名度の低さの前には虚しく響くだけ。ちなみにFFの1作目も彼がプログラミング担当。

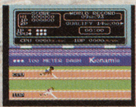
バイオミラクルぼくってウパ
（FC／1993／コナミ）
赤ん坊が主人公なのだが、ガラガラを振って相手を破裂させてしまうという、なかなか残酷なゲーム。巨大なケーキの中を食べながら突き進んでいく姿が辛党の目にはつらかった。

ハイドライド・スペシャル
（FC／1986／東芝EMI）



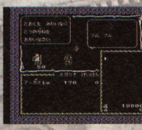
パソコンの名作RPGの移植。同時期に『ドラクエ』が発売された。当時『ハイドライド』のパソコンでの実績を知った筆者は、友達に「お前は『ドラゴンクエスト』ってやつを買えよ。オレはハイドラなっ」と約束してこのソフトを買った。失敗した。

ハイパーオリンピック
（FC／1985／コナミ）



専用コントローラが発売されていたが、それは、RUNとJUNPボタンの2つしか付いていなかった。今考えれば、かなり無駄のあるコントローラーだ。あと、MSX版にあった100m走は3分以上もひたすらボタンを叩くだけで異常にツラかった。

覇邪の封印
（FC／1987／アスキー）



パソコンから移植されたRPG。パスワードがバカみたいに長くてうんざりした。メタルフィギュアに惹かれて購入した。

バスタード!!〜暗黒の破壊神〜
（SFC／1994／コブラチーム）

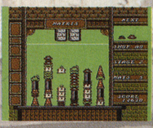


ジャンプとのパイプを持っていたコブラチーム制作の格闘アクション。大がかりな割に地味な魔法対決が不評だった。でもジャンプではベタボメ。

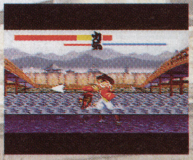
バツ&テリー〜魔境の鉄人レース〜
（FC／1987／ユース）
ジャンプ黄金期だったが、マガジンの漫画もけっこうゲーム化していた。でも『バツ&テリー』。

バッキーオヘア
（FC／1992／コナミ）
ヘーイ！ アメコミの人気ヒーロー、バッキーがゲームに登場さ。でも問題は、日本人が誰も君を知らないことだぜバッキー。

ハットリス（FC／1990／BPS）
『テトリス』の開発者がおだてられて作った落ち物パズルゲーム。鳴り物入りで登場したが2匹目のドジョウはいなかった。



花の慶次〜雲のかなたに〜
（SFC／1994／四次元）
捨丸や蝙蝠を操れる脂っこい格闘ゲーム。ストーリーモードはアドベンチャー形式で進む。



傾奇度や涼風度やらを上げると、慶次が必殺技を覚えるというアホっぽい内容で漫画版のファンを脱力の渦に落としこんだ。キャラゲー＝ク○ゲーの方程式にガッチリはまった名作。

バブルボブル
（FCD／1987／タイトー）
タイトーお得意の単面パズルの集大成。最近は『パズルボブル』に押されっぱなしのため、影が薄い。でもキャラクターが生き残っているだけ、『ちゃっくんぽっぷ』よりまし。

バルーンファイト
（FC／1985／任天堂）
殺し合いが燃える。特に何か賭けると。ていうか殺りまくり。

パルサーの光
（FCD／1987／ソフトプロ）
どう見てもパソコン版の「スタートレックゲーム」の移植なのだが、宣伝ではディレクターが自分が夢の中で思いついたと語っていた。…電波？

パワーリーグ
（PC／1988／ハドソン）
『ファミスタ』シリーズが陽とすれば、このシリーズは間違いなく陰に位置している。毎作、コテンパンな評価を受けながらも出つづけた根性のシリーズ。が、しばらく新作の発表がない。かなり前にアングラハード、PC-FXで最新作が発売された。

バンゲリングベイ
（FC／1985／ハドソン）
これまた100画面もの。この頃のハドソンは変なこだわりがあった。2コンマイク。



B-ウィング
（FC／1986／データイースト）
色使いが強烈。ハンマーウィングがダントツで強かった。

ビー・バップ・ハイスクール〜高校生極楽伝説〜
（FC／1988／データイースト）
さらわれたシンゴを助ける話なんだけど、ビー・バップっぽいオチがあった。



ビックリマンワールド
（PC／1987／ハドソン）
『○ンダーボーイ3』のキャラクターをビックリマンに変えた移植作。操作性が異常に悪く、元ネタとなったゲームの見る影もなくなった。

ピットファイター
（MD／1992／テンゲン）
『モータルコンバット』の前身となった実写取り込みのアクションゲーム。クリア後のボーナス点を「残虐行為手当」と称したりするセンスといい、あまりにも生々しいアクションといい、独特の濃い味は『モータルコンバット』に脈々と受け継がれている。

100万$キッド〜幻の帝王編〜
（FC／1989／ソフエル）
原作は、少年マガジンで連載されていた漫画。ルーレットやポーカーが遊べる。『100万$キッド』っていうと『ブレイクショット』とか『バツ&テリー』とかを思い出す。

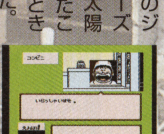
ファイナルファンタジーII
（FC／1988／スクウェア）
パーティーアタックのしすぎでHPが「99あE」とかになっていた。おかげでなぜかゴブリンとかもメチャ強くなっていた。

ファイナルファンタジーIII
（FC／1990／スクウェア）
最後のセーブポイントからラスボスまでがメチャメチャ長い。っていうのが、すでに伝統と言われている。

ファザナドゥ
（FC／1987／ハドソン）
パソコンの大ヒットRPGの移植作。ハドソンからの発売ということで怪しんでいたが、不安が的中してしまった。「ファ」が付いただけでまったく別のゲームじゃねーか！ 文章はひらがなばかりで、文字サイズも異常に大きく、「オレは幼稚園児か？」と馬鹿にされた気分になった。

ファットマン
（MD／1990／サンリツ電気）
3段腹のキャラクターがひたすら血みどろファイトを繰り広げる胸くそ悪い格闘ゲーム。格闘ゲームといってもガードも細かい駆け引きも一切ないので、ある意味『イーアル・カンフー』まで退化している。いかにも洋ゲーらしい毒の染み込んだ演出に、腹立ちを越えて呆れ返ってしまった。

ファミコンジャンプ
（FC／1989／バンダイ）
最後に連続で原作のボスと戦うのだが、超強敵のジョジョの敵カーズが、ゴクウの太陽拳一発で倒せたことに気づいたときには泣けてきた。



ファミコンジャンプII
（FC／1991／バンダイ）
週刊少年ジャンプのヒーロー、ヒロインが総登場することで有名なク○ゲー。『ついでにとんちんかん』の毒鬼警部が、倒しても倒しても何人も出てきて腹がよじれた記憶がある。

ファミコン野球盤
（FC／1989／エポック）
エポック社から発売されているので正真正銘の野球盤ゲーム…のはずだったが、『ファミスタ』となんら変わりのない野球ゲームになってしまった。野球盤といったら、やっぱり消える魔球（フォーク）がないと。

ファミリートレーナー迷路大作戦
（FC／1987／バンダイ）
ファミリートレーナー用ソフト。3Dダンジョンを抜けるだけ、子供だましもいいとこ。ファミリートレーナーシリーズは「ゲームをしながら体を鍛えよう」というコン

遺物発見

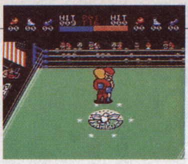


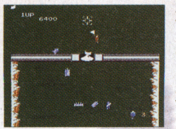
幻のオーパーツ
ジョイボール
ボール上のレバーが微妙な加減を反映するという触れ込みであった。が、その実は異常なまでに操作性が悪く、対戦時のハンデとして使用されていた。

セプトで多数発売されたが、別々にやったほうが効率がいいと真面目に思う。しかも、アパートやマンションで遊ぶと近所迷惑でもある。

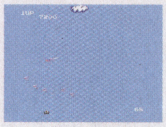
ファミリートレーナー来来！キョンシーズ（FC／1989／バンダイ）
キョンシーを操るのであるから、アクションもやはりぴょんぴょん跳ねるのだろうか？　手を前に突き出してキョンシーに成りきるのも恥ずかしいが、気をつけの姿勢で跳ねるのもそれはそれで恥ずかしい。どっちに転んでも恥ずかしいこのゲームの最大の特徴は、3人同時プレイ可能ということ。床が抜けるぞ！

ファミリートレーナーランニングスタジアム（FC／1986／バンダイ）
陸上競技のゲームなのだが、走り幅跳びや3段跳びでも垂直に飛ばないといけないのが理不尽だった。

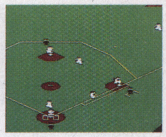
ファミリーボクシング（FC／1987／ナムコ）

ナムコ定番のスポーツシリーズのボクシング編。場外に吹っ飛ばす必殺アッパー等の強烈な演出が印象深いが、ボクシングのルール上、場外に出た時点で負けなのでは？　ラウンドの合間にはボタン連打で体力を回復させる。ボクシングそのもののテクニックより連打の速い奴が強かった。

フィールドコンバット（FC／1985／ジャレコ）
アーケード版は、捕まえた敵を自軍の援護として登場させられる斬新なゲームだった。しかしFC版は操作性が悪い上、画面がかなりショボくなっていた。


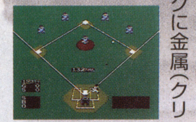
プーヤン（FC／1985／ハドソン）
子ブタを守るために母ブタが弓矢で狼を虐殺。さらに重い母ブタの乗るゴンドラを動かすのは子供たちという、なんか童話的残酷さがあるゲーム。

フォーメーションZ（FC／1985／ジャレコ）

時代が「マクロス」第一作のあたりなので、飛行機がロボット変形するだけで子供は大満足。たとえゲーム展開が単調でもね。

ブリーダー（FCD／1986／ソフトプロ）
自分で思考をプログラムしたロボットが戦う。友達のディスクデータも読めるのでかなり燃えるのだが、戦いにスピード感がないので、友達が来るあたりがクライマックスである。

プロ野球ファミリースタジアム（FC／1986／ナムコ）

いくらパ・リーグだからって数チームをまとめるのはなぁ。タイタンズのかわとうがバース並みに打つのもどうかと思う。

フロントライン（FC／1985／タイトー）
兵士が異常に内股。


ベースボール（FC／1983／任天堂）

ファミコンのジャックに金属（クリップなど）をカチャカチャさせると、凄い変化球を投げられるバグ技が発見された。これ以上ないほどシンプルで硬派な野球ゲームであったが、このバグ技に凝りだすと『侍ジャイアンツ』級の色物野球ゲームに変身してしまう。

遺物発見
幻のオーパーツ
バーチャルボーイ
サターン、プレステに対抗して任天堂が発売した32ビットマシン。画像処理チップを搭載し、立体映像が標準という、他を大きく引き離した未来派ハード。


ペーパーボーイ（MD／1992／テンゲン）
ひたすら新聞配達をするだけの、アタリらしさ爆発ゲーム。アーケード移植なんで知名度は高い。

ヘクター'87（FC／1987／ハドソン）
鳴り物入りの「ハドソンシューティングキャラバン」の中で、妙に不評な一本。タイトルを見ると何年の作品かわかるのが唯一のメリット。

へべれけのぽぷーん（SFC／1993／サンソフト）
かわいいキャラクターとタイトルで何となく買ってしまいがちだが、実はなかなかハードなゲーム性。女の子なんかは苦しんだんじゃないだろうか？

ポートピア連続殺人事件（FC／1985／エニックス）
『ドラクエ』でおなじみ堀井雄二氏の作品。昔から言われてることだが、そいつが犯人っていうのはマズくないすか？

北斗の拳（FC／1986／東映動画）
これだけ何度もゲーム化されている漫画も珍しい。でもダメなのがほとんど。アミバ。

北斗の拳3（FC／1989／東映動画）
おなじみのキャラゲーRPG版。もちろん、パーティーのメンバーはリンやバットなのだが、リンですらレベルが上がるとザコのモヒカンらを一撃でブチのめす、という非常事態が発生した。

ボコスカウォーズ（FC／1985／アスキー）
説明書に歌詞が載っていてBGMをカラオケにできる。「進め～、進め～ものども～オーゴレスーを倒すのだ」。

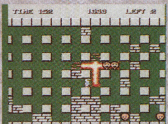
星をみるひと（FC／1987／ホット・ビィ）
ファミコンのRPGを語るうえで避けては通れない影の歴史。とにかくテレポートすると取り返しがつかなくなったり、敵のバランスが異常だったりとプレイヤーのチャレンジ精神に訴えかけるハードゲーム。

北海道連鎖殺人・オホーツクに消ゆ（FC／1987／アスキー）

『ポートピア連続殺人事件』に続く、堀井雄二シナリオのアドベンチャーゲーム。ヒロインの入浴シーンを見るのに燃えた。開発チームは、乳首をピンクにするか肌色にするかでもめたらしい。

ポパイの英語遊び（FC／1983／任天堂）
英単語を使って遊ぶゲーム。こんなもので勉強になるとは思ってなかったが、親にファミコンを買ってもらうために、「勉強もできる」って説得した記憶がある。

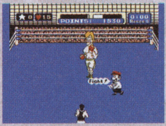
ボンバーキング（FC／1987／ハドソン）
『ボンバーマン』の正式な続編。でもなかったことになっている。

ボンバーマン（FC／1985／ハドソン）
一番弱い風船の敵にそっくりな同級生がいた。


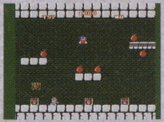
ま行

麻雀学園～東間宗四郎登場～（PC／1989／フェイス）
発禁になった脱衣麻雀ソフト。今手に入れようとすると1万円以上するらしい。

マージャンCOP・竜～白狼の野望～（MD／1989／セガ）
マージャンCOPって、ただのダメ刑事っぽい。


マイクタイソンのパンチアウト（FC／1987／任天堂）
幻のソフトになりかけたゲーム。

マイケルジャクソンズムーンウォーカー（MD／1990／セガ）
マイケルがダンスで悪人を倒していき、最後は巨大ロボに変形してしまうというサイコーにいかしたゲーム。ちゃんと本人が口を出したらしい（だからあんなゲームに…）。

マイティボンジャック（FC／1986／テクモ）
謎が小出しに解明されていた。漫画にもなっていた気がする。


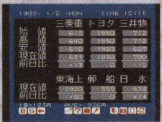
マインドシーカー（FC／1989／ナムコ）
清田君の超能力開発ソフト。こんなんで身に付くかっつーの。

魔界塔士SA・GA（GB／1989／スクウェア）
人気RPG『サ・ガ』シリーズ1作目。最後のボスにチェーンソーを使うと一発で倒せた。

マグマックス（FC／1986／日本物産）
上半身、下半身、武器のパーツと合体して、イデオン風のロボットにパワーアップするシューティングゲーム。ロボットが格好悪いのはモチロンだが、どこらへんがパワーアップしているのかもわからなかった。当たり判定が異常にでかくなるのも難点。


マジックダーツ（FC／1991／セタ）
でもダーツって屋内競技だし、ゲームにする必要性はほとんどない感じ。4人プレイ可。


マッハライダー（FC／1985／任天堂）
マッチライダーと呼ぶな。

松本亨の株式必勝学（FC／1988／イマジニア）
株の売買つってもしょせんファミコン。雰囲気程度でいいのか？


魔動王グランゾート（PC／1990／ハドソン）
「魔動王グランゾート」は、まぁ人気のあるアニメだったが、PCエン

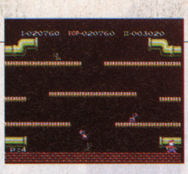
ジンスーパーグラフィックスのハードの台数が絶望的に少なかったため、他の専用ソフトと同様に、ある意味幻のソフト。



遺物発見

幻のオーパーツ パックスパワーグローブ

ファミコン専用のグローブ型コントローラ。人差し指をトリガーとして使ったり、腕の振りを十字キーに割り当てたりできて面白い。でも面白いだけ。

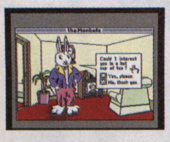


マリオブラザーズ
(FC/1983/任天堂)
相手をおとしめる数多くの卑劣なテクニックを生んだ、ゲーム史上最も残虐な対戦アクションゲーム。開幕早々に「POW」を使いきるのはお約束。お手玉、安全地帯の独り占め、押しくら饅頭等々。相手を殺す作戦は誤って自爆も多かった。



マルサの女
(FC/1989/カプコン)
カプコンが贈る『スウィートホーム』の流れをくむ邦画ゲーム化第2弾。こちらは、さっぱりだった。でも、あのFCレベルのグラフィック能力で、この宮本信子のそっくり度は凄い。

マンホール
(PC/1991/サン電子)
パソコン版のソフトを移植したものだが、マウスからパッドに変えるとこんなにもやりにくいものかと苦しんだユーザー多数。



ミシシッピー殺人事件
(FC/1986/ジャレコ)
蒸気船の中で殺人事件を捜査する主人公。船室に落とし穴があったり、ドアを開けるとナイフが飛んできて即死したりと、実によく死ぬ。

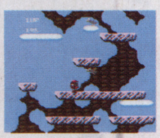


ミネルバトンサーガ
(FC/1987/タイトー)
1週間で販売価格が980円になっていた。けっこう面白いRPGだっただけにショックが大きかった。

未来神話ジャーヴァス
(FC/1987/タイトー)
防空頭巾みたいなものを被った奴が主人公のRPG。ゲーム内容はよくわからないが、RPGで初めてバッテリーバックアップを内蔵したソフトとして有名。



ミラクルロピット
(FC/1987/キングレコード)
一度ロボットが死んでも女の子が部品をとってくれば復活する。これが実に難しく、私も一度だけしか成功したことがない。ちなみにゲームボーイで続編『ラブルセイバー』というのが発売されているのはヒ・ミ・ツ。



迷宮寺院ダババ
(FCD/1987/コナミ)
2Dだか3Dだかわからない背景でお坊さんが鉄球を投げるアクションゲーム。インド風のBGMも妙な味を出していた。

メタルマックス
(FC/1991/データイースト)
プレイヤーが戦車に乗り込み、敵と戦うRPG。戦車の改造もでき、斬新なアイデアが満載だった。続編だったかもしれないが、パーティーに犬を入れることができ、その犬の背中に銃を取り付けるなど、無理やりな設定も多々あった。



メトロイド
(FCD/1986/任天堂)
マンガにおける「めがねをかけた女の子は実はカワイイ」と双璧をなす、「強そうな戦士が実は女の子」をゲームで確立させた。そういえば、『バラデューク』も女の子だった。

燃えろ!! プロ野球
(FC/1987/ジャレコ)
バースがバントでホームランを打つ。

もっともあぶない刑事
(FC/1990/東映動画)
仲村トオルの下手な演技を思い出す。

モンスタープロレス
(PC/1991/アスク講談社)
モンスターと戦うために父によってモンスターレスラーに改造される主人公。しかし、キノコレスラーとかに改造しなくてもよさそうなものである。

や行

夢工場ドキドキパニック
(FCD/1987/フジテレビ)
ゲームは『スーパーマリオUSA』というタイトルで復活したが、「夢工場」というのがフジテレビのイベントだったということを覚えているユーザーはもういないだろう。

ら行

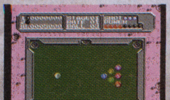
妖怪道中記
(PC/1988/ナムコ)
何回クリアしても畜生界にしか行けなかった、悲しい思い出がある。

ラサール石井のチャイルズクエスト
(FC/1989/ナムコ)
チャイルズが主人公でラスボスが石井光三。どれだけの人が魅力を感じたんだろうか。そういえば、小倉久寛がサックスを持って登場もしてた。



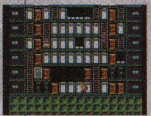
リサの妖精伝説
(FCD/1988/コナミ)
中山美穂に続くアイドルアドベンチャー第2弾が立花理佐。ディスクシステムってのがイマイチ地味。

リンクの冒険
(FCD/1987/任天堂)
町中を歩いている色っぽい女性に話しかけると部屋の中につれていかれ、出てくると体力が回復している。中でいったい何があったのか当時は盛り上がってました。



ルナーボール
(FC/1985/ポニーキャニオン)
なんとなくダラダラ勝負するのに適していた。

レッキングクルー
(FC/1985/任天堂)
爆弾による壁の連鎖破壊が気持ちいい。アーケード版ではVS筐体を使用していて、壁をはさんで2P対戦ができた。

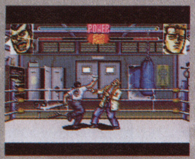


レッドアラーム
(VB/1995/T&Eソフト)
ワイヤーフレームの3Dシューティングゲーム。これはホントに面白い! 絶対オススメのソフトなのだが、いかんせんバーチャルボーイのソフトであったため、人目に触れず埋もれている悲しい名作。

レンタヒーロー
(MD/1991/セガ)
レンタルアーマーで変身するヒーローが主人公のRPG。セガらしいシュールなギャグがちりばめられた作品である。『ダイナマイト刑事』もそうだが、アホっぽい設定でありながらド真面目にも見えるところがセガのウィットなのだ。

ロウ・オブ・ザ・ウェスト
(FC/1987/ポニーキャニオン)
西部の町を歩いて人と会話し、ときには撃ち合うだけのアドベンチャー。町娘と話していると彼女が突然射殺されたり、自分が突然射殺されたり、なかなか油断のならないゲーム。「シェリフ、シェリフじゃないの」

ろくでなしBLUES
(SFC/1994/バンダイ)
レビューで「原作ファンなら…」と言われる典型。何でも格闘ゲームになってたころ。



ロストワード・オブ・ジェニー
(FC/1987/タカラ)
女の子のアイドル、人形のジェニーがパンチとキックで悪と戦うアクションゲーム。コンセプトとテーマがずれている好例。

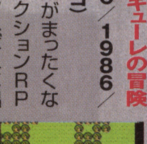
ロットロット
(FC/1985/徳間書店)
カニを操作して卵を移動するゲーム(ウソ)。

わ行

ワイルドガンマン
(FC/1984/任天堂)
光線銃シリーズ第一弾。本来は、ホルスターに銃を納めてから抜き撃ちのスピードを競うのだが、確実に勝つために、銃は画面にピッタリ付けてた。

ワイワイワールド
(FC/1988/コナミ)
コナミキャラが総出演するコナミ会心のアクションゲーム。出もコナミマンは主人公の器じゃなかった。でも2が出てしまった。最近では、『ビートマニア』にわき役として出ているらしい。

ワルキューレの冒険
(FC/1986/ナムコ)
会話がまったくないアクションRPG。ラスボスに出会うためにはサンドラをアイテムで使う必要があった。わかんねーって。そういえば、星座でパラメータが変わったが、水瓶座は賢かった。



「しょぼいグラフィック」で、かえって浮き彫りにされる斬新な試み。その輝かしい成功と、見事な空振り。燃え立つフロンティア・スピリットは、西暦が2000年を過ぎ、3000年を越したとしても、連綿と語り継がれていくことだろう。我々ゲーム世界遺産委員会は、輝かしくも儚いこの300のタイトル達をゲーム世界遺産に選定し、人々の記憶の片隅とゲーム業界の歴史にその存在の足跡を永遠に残して行くことを約束する。

96年11月1日
『アークザラッドⅡ』







95年6月30日
『アークザラッド』



そして99年10月28日…



ヒストリー・オブ・『アークザラッド』

ストーリー紹介から マルチメディア展開まで

『アーク』の魅力を徹底網羅

待望の『III』登場!!



DATA
アークザラッドⅢ
●プレイステーション
●SCE
●ロールプレイング
●10月28日
●5800円
●デュアルショック対応
●ポケットステーション対応

構成・文／木谷 誠

「光と音のRPG」として話題を呼んだ、『アークザラッド』シリーズ。新作発売を記念して、これまでの足跡を辿ってみた!!

『アークザラッド』はどんな物語か

このシリーズは完全に連続した時間軸で展開する物語である。そして、前作のキャラクターが続編にも登場し、大きな影響を与えているのだ。では『Ⅲ』に影響を与える『Ⅰ』『Ⅱ』のストーリーを追ってみよう

Ⅰ 聖柩を求めて勇者の旅が始まる

神の遺産が眠るといわれる神秘の国スメリア。その国にあるシオン山には「封印の炎」が燃えていたが、それを守る神官の娘ククルが、炎を消してしまったところから物語は始まる。「封印の炎」は文字通り、邪悪な存在を封印していたもので、それが失われた時、シオン山にモンスターが発生し始めたのである。

主人公であるアークは、辺境の村トウヴィルで母親とともに暮らしていたが、精霊の力を使ってモンスターを倒したことからスメリア王に見込まれ、聖柩の探索に出ることになる。その冒険の最中、トヨーケの森で恵みの精霊と出会い、世界を救うという自らの使命を聞かされるのだ。そして聖柩に至るには、精霊の石が必要であるという。アークたちは、それを手に入れるべく、それぞれの精霊を解放しながら精霊の石を手に入れ、ついにスメリアにある精霊の山へと至る。苦労の末、ようやく聖柩を手に入れるが、闇の者の策略により奪われてしまう。



普通の少年として暮らしていたが、実はスメリア王家の血を引いている。あらゆる精霊の力を使いこなすことが可能

アーク



ククル

シオン山の「封印の炎」を守る神官の娘。その炎を消してしまったことをきっかけに、聖柩を探す旅に出る

『アークザラッド』

プレイステーションのRPGとしては、最も初期に発売された名作。お金の概念がなかったり、目的地を指定すればそこにたどり着けるなど、かなり斬新なシステムを搭載。ストーリーの秀逸さでも話題を集めた作品だ。



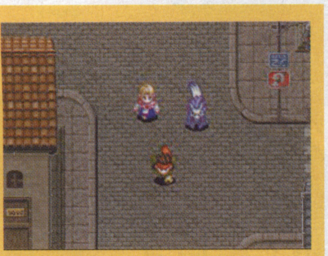
⬇95年6月30日発売。現在はベスト版として再発売され、2800円（税別）と、お手頃価格になっている。4年以上も前の作品だが、古さはまったく感じない

Ⅱ 世界を邪悪なる者から守り抜け!!

前作で聖柩を闇の者に奪われてしまったアークたち。そしてアークはスメリア王暗殺の濡れぎぬを着せられ、賞金首となってしまった。しかしそれは、恐るべき陰謀の幕開けでしかなかった。

主人公エルクは故郷の村を襲われ、一族は全滅。彼自身も「白い家」と呼ばれる場所に捕らわれる。しかし自力で脱出したところをハンターのシュウに救われ、彼の元でハンターとして成長した。そしてひとつの事件が、彼の運命を変える。ハンターズギルドに空港占拠犯逮捕の依頼が入る。それを受けたエルクが現場に向かうが、敵の強力な力の前に窮地に。そんな彼を救ったのは、モンスターを従えた謎の少女リーザだった。

リーザと知り合ったエルクは、大きな陰謀の渦に巻き込まれていく。彼が「白い家」に乗り込んだ時、かつての友達であるミリルと再会する。しかし彼女はモンスターに改造されており、悲しい最期を遂げた。深い悲しみに捕らわれるエルクを救ったのは、アークだった。そしてふたりは力を合わせ、大国ロマリアの陰謀に立ち向かう。「ロマリアの四将軍」を苦戦の末に退けるも、遂に「闇黒の支配者」は復活し、世界は天変地異に見舞われる。しかし死力を尽くしたエルクたちは、闇を退けることに成功した。



➡96年11月1日発売。もちろんベスト版としても再販されており、現在でも楽しめる。前作のデータが使えるのも魅力のひとつだった

『アークザラッドⅡ』

前作と異なるのは、「ハンター」という概念。ギルドに寄せられるさまざまな依頼を受け、それを解決していく人のことである。また今回はお金の概念があるので、それを稼ぐという意味でも、結構重宝するシステムだ。それと同時に「手配モンスター」も存在する。手配されたモンスターを見つけて退治すると、賞金がもらえるのだ。

前作のキャラクターも登場し、さらに壮大なスケールで展開する物語。アニメ版は、これが原作になっている。



フォーレスの山奥にある、ホルンで育った少女。獣使いの一族であり、モンスターを仲間にする能力を持つ。そのため、ロマリア軍から追われる

リーザ



エルク

炎を操るというアルディアの先住民族ピュルカの末裔。一族をスメリア軍に殺されてしまうが、彼ひとり生き延び、ハンターのシュウに育てられる

ルッツ



珍しいアイテムを求め、アレクと共に旅に出る。お調子者で、思ったことはすぐ口に出すため、周囲と衝突することもしばしば。敵の持つアイテムを「盗む」という特技を持つ



アレク



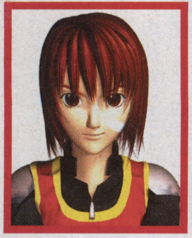
ハンターに憧れ、一流のハンターを目指す少年。あらゆる武器を使いこなす万能キャラだ。最初から回復系能力「キュア」を使用できるため、攻撃・回復といかなる局面でも活躍する



シェリル



銃のエキスパートで、武器の合成技術にも長けている少女。気が強く、人間に対して強い不信感を持っている。成長すれば「キュア」を覚えるので、攻守で役に立ってくれるはずだ



テオ



カーディストという、モンスターをカードにするという力を持つ母親がいたが、行方不明に。その母の意志を継ぎ、自らもカーディストになることを望む。モンスターに対する興味は強い



プロローグ

「大災害の日」で崩壊した世界!!



⬆「闇黒の支配者」によってもたらされた天変地異と、空中城の墜落によって、世界は深刻なダメージを被ってしまった



⬆➡⬇ 天変地異の中、今まさに尽きようとしていたアレクの命を救ったのは、名も知れぬハンターだった。彼は力強い腕でアレクを抱え、安全な場所へと運び出してくれた。そして自らの持つひと振りの剣を少年に与え、名も告げぬまま、その場を立ち去る。少年は命の恩人の背中を、ただ見守るばかりだった





⬇アレクの瞳には、自分を助けてくれたハンターの背がいつまでも焼きついていた。いつかあんな風になりたいという憧れと共に……

そして時は流れ…



たくましく成長したアレク

時は流れ、アレクは14歳となっていた。ハンターに助けられた後、辺境のサシャ村で育てられたのである。ハンターに対する憧れは、救われたあの日からまったく色あせることはなく、常に相手のことを思いやる心優しい少年に成長していた。自分を助けてくれたハンターにもう一度会いたい、という気持ちと共に、ハンターからもらった剣を、常に肌身離さず持ち続ける。そして親友のルッツと一緒に、見果てぬ夢を語りながら、日々を暮らしていた。彼の人生を左右する出来事が目前まで迫っていることは、もちろん知る由もなかった……。

⬇アレクの親友ルッツ。好奇心旺盛な彼は、小さな村では飽き足らなくなってきている





⬆幼い頃から、何をするにも一緒だったふたり。お互いを本当に信頼している



⬅14歳になったアレク。幼少の頃のひ弱さはなく、りりしい顔つきだ

アレクの運命を決める重大事件が発生!!

◀◀ 次ページへGO!

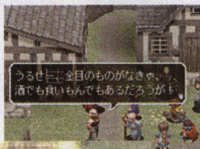
Aac The Lad III
EPISODE DIGEST

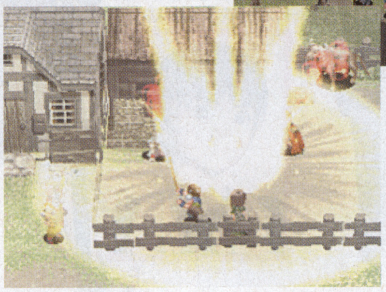
1 憧れから決意へ！ アレク、ハンターを目指す



アレクたちの住むサシャ村に、いきなり盗賊たちが押し寄せてきた。アレクとルッツは抵抗するも、全然歯が立たなかった。そこでハンターに村を助けてくれるよう、依頼することに。ふたりは一路、ギルドのあるイティオへと向かう。そこで依頼を請けてくれたのが、ハンターのリーグル。

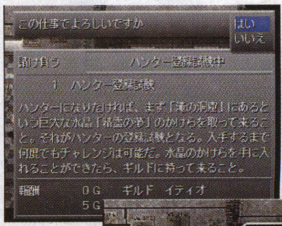
彼に村を助けられたアレクは、自らもハンターになることを決意、ルッツと村を出る。





➡⬇いきなりやってきて、無法を働く盗賊たち。アレクたちはイティオから、ハンターのリーグルを連れて来ることに成功する。リーグルは強大な力をもって、一瞬で盗賊たちをうち倒してしまうのだった

ハンターになるべくイティオまでやってきたアレクとルッツ。しかし子供だと侮られ、本気にしてもらえない。そこでハンターになるための試験を受けることに。その条件は「滝の洞窟」にある「水晶のかけら」を取ってくることだ。アレクたちは洞窟へ向かい、最奥部へたどり着く。そこにはギルドの中にいたハンターが待っていた。彼はアレクの力と覚悟を確認すると「水晶のかけら」を取らせてくれた。これにより、アレクは無事ハンターとして認められたのだった。



⬅ギルドで一番最初に受けられる依頼がコレ。というか、依頼しかなくて試験なのだが。腕試しにちょうどよい



➡「水晶のかけら」をギルドに届ければ、試験終了。強いだけでなく、困っている人々を助ける優しい心も持たなければならないのだ

ONE POINT 敵の動きを見極めろ

攻撃時は、基本的には反撃ができない(ランダムで反撃することもあるが)。そのため、敵との間合いを計ることが重要だ。必ずこちらが先制攻撃を仕掛けられるようにしよう。

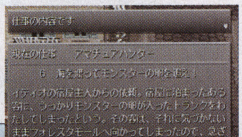


➡移動しても敵に攻撃を仕掛けられない場合は、待機するのも作戦だ

2 いまだ見ぬ外の世界へ、いざ出航!!



ハンターとして仕事をこなしているアレクたちは、外の世界を見てみたいという希望があった。それには海を渡る依頼が持ち込まれるしかない。辛抱強く待っている彼らの元に、ついにその仕事が現れた。間違えてモンスターの卵を持っていってしまったお客の荷物を届け、卵を回収するという依頼である。ふたりは港から船に乗り、フォレスタモールへと向かうのだった。



➡⬇依頼自体はそれほど難易度の高いものではない。外の世界に出られることが重要なのだ。しかし一度行ってしまうと、当分は帰って来れないので、やり残したことがないかどうか、もう一度確認しておこう



フォレスタモールにやってきたアレクとルッツは、テオと名乗る少年と出会う。彼は行方不明となったカーディストの母親を慕い、自分も同じ能力を持ちたいと願っていた。そして母がカーディストの能力を得た「大地の傷跡」という場所へ、単身乗り込んでいってしまう。モンスター協会の所長から、テオを連れ戻してほしいという依頼を受けたアレクたちは、大地の傷跡へと向かう。そこでテオはカーディストになるための試練を受け、見事カーディストとなり、パーティに加わった。



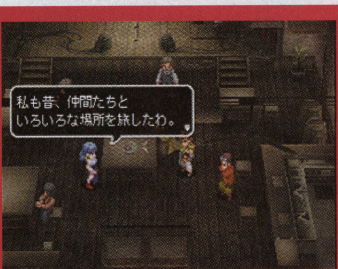
➡大地の傷跡に向かう途中、シャロンという女性に出会う。「アカデミー」という組織に所属しているらしいが……



⬅モンスターの絵を完成させるパズルを解けば、テオがカーディストになるぞ

ONE POINT 関わりは少ないが…

「II」をプレイしたことのある人ならお気づきのことと思うが、イティオの酒場にいるシャンテは、「II」で活躍したあのシャンテだ。今は酒場の歌姫として頑張っている。



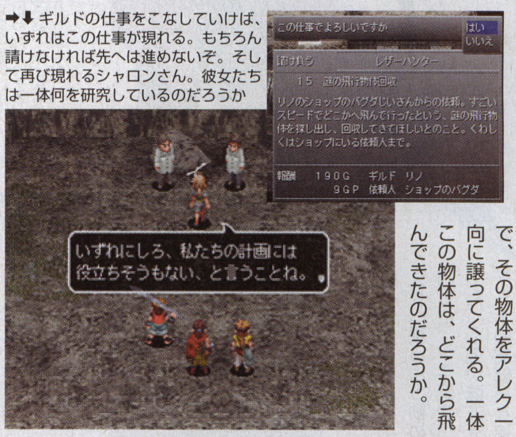
➡彼女も「闇の支配者」との決戦を戦い抜いた、歴戦の強者なのだ

陸路も海路も使えない場所へ行くには…？

3



日々ギルドの依頼をこなしていたアレクたちに、カルカド山脈に落下した謎の飛行物体の調査という依頼がもたらされた。珍しいアイテムに目がないルッツは大喜びでカルカド山脈へと向かう。そこには以前にも出会ったアカデミーのシャロンがいた。しかし探している物とは違ったようで、その物体をアレク一向に譲ってくれる。一体この物体は、どこから飛んできたのだろうか。



➡⬇ギルドの仕事をこなしていけば、いずれはこの仕事が現れる。もちろん請けなければ先へは進めないぞ。そして再び現れるシャロンさん。彼女たちは一体何を研究しているのだろうか

謎の飛行物体を回収した後、新たな仕事が依頼される。それはその物体の調査であった。調査のためには、北スラートという場所にあるアイテム協会にいかなければならない。そこは高いガケに遮られ、陸路で行くのは不可能。海路でも、海流の関係で相当な遠回りになるという。それならば空からしかないが、その手段がない。その時テオが、モンスター協会にある「飛炎」のカードなら空を飛べることを思い出す。入手のために必要なカードを集めて交換し、リーザにカードの使用を頼めば、飛炎が目的地まで飛んでくれるのだ。

ONE POINT モンスターを養う女性

前作でヒロインとして活躍したリーザ。彼女は今、「シスターリーザ牧場」の主としてモンスターと共に暮らしている。無料でベッドも使わせてくれるので、重宝するぞ。



➡前作ではモンスターを仲間にできた彼女。今回の参戦はあるのか？



➡「飛炎」を手に入れるには、モンスターカードが3枚必要だ。どれも簡単には入手できないので、頑張って集めよう



⬅シスターリーザなら、飛炎とも心を通わせることができる。伝説のモンスターが呼び出せれば、後は北スラートまでひとっ飛びだ！

各地でうごめく「アカデミー」の不気味な影

4



北スラートに着いた一行は、銃使いのシェリルと出会う。無法な町ギスレムで育った彼女は、人をまったく信用していなかった。しかしアレクたちと触れあうにつれ、少しずつ彼女はうち解けていく。そして南スラートへ行く必要がある依頼を請けたとき、シェリルと共同で依頼にあたることに。一行は南スラートへ向かった。





➡⬇協会集落にはアイテム協会の他に、ウェポン協会、モンスター協会がある。アイテム合成をひんぱんに行うなら、結構訪れることになるだろう。そしてギスレムは無法者の町。盗みや裏切りが日常となっているのも、「大災害」で人々の心がすさんでしまったからだ



➡トッシュの屋敷まで交渉に来たアカデミーの研究員たち。トッシュに拒絶され、一旦は引き下がるが……



⬅今度は大勢の戦闘員を連れ、力づくで水の珠を奪取。テスタの人々はこの後、いろいろな町へと避難することに

南スラートでの仕事には、「トッシュ組」の親分の力添えが必要だった。その親分こそ、『I』から登場しているトッシュだ。今はテスタの町で「水の珠」を守っている。しかしここにアカデミーの研究員が水の珠を欲してやってきた。トッシュは彼らを追い払うが、アカデミーは水の珠をあきらめたわけではなかった。戦闘部隊を引き連れてテスタを強襲、トッシュが駆けつけたときには、水の珠は奪われていた。アレクたちは水の珠奪還に立ち上がる。

ONE POINT 「ちょこ」を見つけろ！

前作で最強の隠しキャラとして話題を集めた「ちょこ」。今回はポケステのミニゲームで登場するぞ。彼女はあの人物の持つ壺の中にいるので、ぜひとも見つけよう。



➡ポケステがなくても、ミニゲームを楽しむことができるぞ

「アカデミー」を追い、敵の本拠地へ突入!!



シュウ

幼いエルクを救い、育てた男。凄腕のハンターとしても有名で、接近戦だけでなく、銃の扱いにも長けている。仲間として使ってみれば、彼の戦闘能力がいかに高いかがわかるだろう



トッシュ

かつてパレンシア・ダウンタウン任侠一家の若頭だった男。ロマリア四将軍のひとり、アンデルに親分を殺され、アークたちと行動を共にする。弱い者には決して手を出さない



アレクたちの調査によって、アカデミーの拠点が墜落戦艦の中にあることが判明した。一時的ではあるが、トッシュを仲間に加えたアレク一行は、巨大戦艦へと向かう。しかしトッシュには気になることがあった。「闇黒の支配者」との戦いにおける戦友だったシュウが、アカデミーに荷担していたという事実である。しかしトッシュは彼を信じていたし、真実はすぐに明らかになる。彼は、アカデミーの主宰者や真の目的を探るため、協力をするふりをしていたのだ。



➡⬇ここには「教授」と呼ばれる重要人物が来る予定だったらしい。シュウの目的はその人物を探ることだったが、それが果たせないと知るや、水の珠を奪い返し、その正体を現した

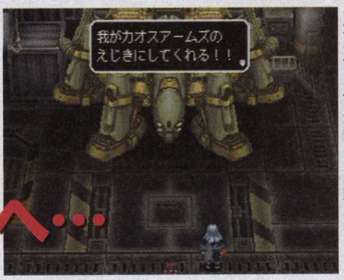




⬅戦艦に侵入するため、トッシュの必殺技が砲塔部分を切り裂く！しかしこの後、とんでもないことが起こってしまうのだった!!

水の珠を奪い返したシュウはそれをトッシュに渡し、テスタへ戻るよう勧める。そしてトッシュの代わりに、シュウがパーティに加わることになった。心強い味方を得たアレクたちは、アカデミーの支部長を追って、戦艦の内部に潜入していく。すると支部長は最終兵器ともいえる「カオスアームズ」を投入して、アレク一行の息の根を止めようとする。戦闘ではカオスアームズだけでなく、甲殻虫も登場するので注意したい。これらを倒せば、無事に戦艦を脱出できるぞ。

戦いは新たな局面へ…



⬅カオスアームズを持ち出して、アレクたちに挑んでくる支部長。敵の射程になるべく入らないように戦おう

ONE POINT

甲殻虫をGETせよ！

戦艦内部の戦いで登場する甲殻虫。実はこのモンスター、カードにすることが可能なのだ。ただしボス戦の時は不可能。ボスを倒した後、もう一度戦艦内部に入ればOKだ。



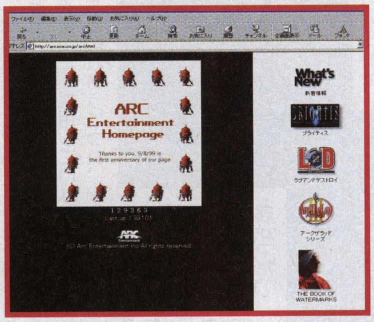
➡もう一度この場所に来るのは結構ホネだが、カードのために頑張ろう

キミはもう入ってみたか!? 開発メーカー公式HP

「アーク・エンタテインメント」という会社をご存じだろうか。そう、『アークザラッド』シリーズを手がけた開発元である。そしてここは、自社のホームページを開設しているのである。まあインターネットユーザーなら、ご存じの方も多いと思うが、ユーザーでまだ入ったことがなかったという人がいたら、一度見てみることをオススメするぞ！

まず『アーク』関係の情報では、「アークザラッドシリーズ」というページが設けてある。ここでは『アークザラッドⅢ』のストーリーなどの最新情報をゲットできるぞ。またこれまでに発売された『アーク』シリーズの紹介や、オリジナルグッズ情報などが満載なのだ。ゲームに対する質問を尋ねることもできるので、気になる箇所があったらここで聞いてみるといいかも(もちろん質問によっては答えてもらえない場合もあるが)。他にもアニメーションや、スタッフの苦労話などのページもあるので、ファンなら何時間見続けても飽きないこと間違いないだろう。

『アーク』シリーズの他にも、アーク・エンタテインメントが手がけた作品は多くある。そういったタイトルも、このページで確認できるぞ。現在、好評発売中の登山シミュレーション『蒼天の白き神の座』とか、12月発売予定の恋愛アドベンチャー『ラブアンドデストロイ』など、充実のコンテンツ。イベント情報も公開されているので、こまめにチェックしてみるとイイコトあるかもね!!



アーク・エンタテインメントアドレス　http://arc.scei.co.jp

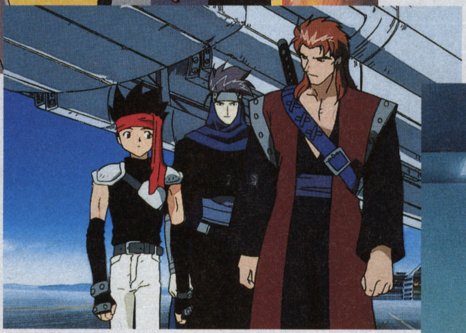
いよいよフィナーレ!! Arc The Lad THE ANIMATION



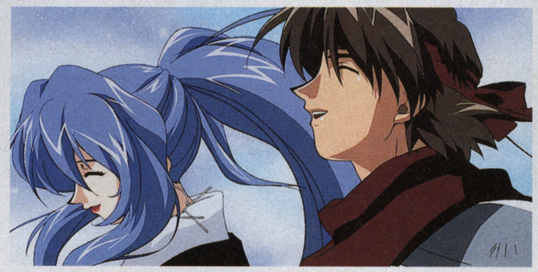
復活した闇の帝王！最後の決戦が始まる!!

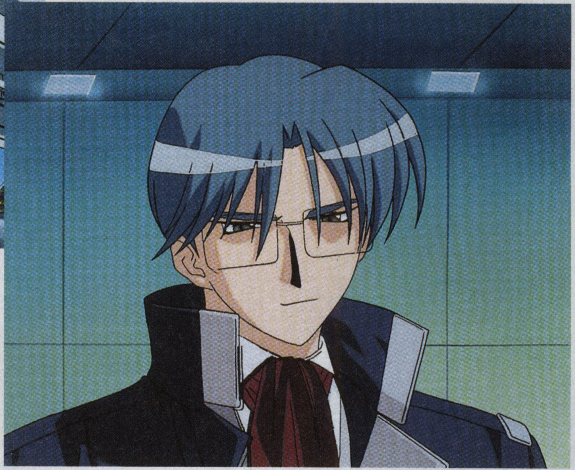
WOWOWで放映されていたアニメ版『アークザラッド』も、第26話でついに最終話となった。闇の力に魅入られたクライブは、リーザが「精霊の巫女の力」を持っていることに目をつけ、彼女をさらい洗脳する。エルクたちは必死にリーザの居場所を突き止め、連れ戻そうとするが、洗脳された彼女は自我を失っていた。そして闇の帝王の大いなる力を手に入れたクライブは、世界を破滅へと導こうとする。そんなクライブに、精霊の勇者アークと精霊の巫女ククルは、命がけで戦いを挑んでいくのだった。果たしてアークとククルの、そしてエルクとリーザの運命は!?

アニメ版はラストを迎えたが、『アーク』の世界はこれからが本番だ。



⬆➡時には反目しあうこともあったが、今では共に理解し合える得難い仲間たち。彼らはこれからすべての力を合わせて、クライブの、そして闇の帝王の野望を止めるため、戦わなければならないのだ

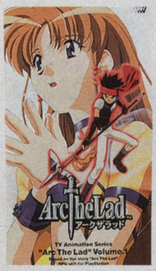




⬆⬅アニメ版のオリジナルキャラであるクライブ。何が彼を闇へと駆り立てたのか。そしてアークとククルは、闇の帝王に勝利し、再び笑顔でこの世界へ戻ってくることができるのだろうか……

▼ビデオ・LD・DVD・シリーズ▼

Vol.1



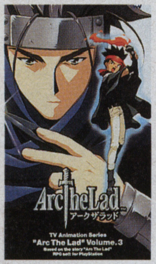
発売中 1話～2話＋特別映像を収録
価格¥4,000（税別）

Vol.2



発売中
3話～5話を収録
価格¥6,000（税別）

Vol.3



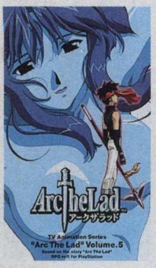
発売中
6話～8話を収録
価格¥6,000（税別）

Vol.4



発売中
9話～11話を収録
価格¥6,000（税別）

Vol.5



発売中
12話～14話を収録
価格¥6,000（税別）

Vol.6



11月20日発売
15～17話を収録
価格¥6,000（税別）

Vol.7



11月20日発売
18～20話を収録
価格¥6,000（税別）

Vol.8



12月18日発売
21～23話を収録
価格¥6,000（税別）

Vol.9



12月18日発売
24～26話を収録
価格¥6,000（税別）

キャラクターグッズにも注目!!

アークザラッドオフィシャルカードコレクション「アークザラッドII」編・下





1パック（10枚入り）300円（税別）。ノーマルカード90枚に、スペシャルカード9枚の、全99枚。雑誌やポスターのイラストや、描き下ろしのモンスターカードなど、盛りだくさんの内容。スペシャルカードはもちろんすべて描き下ろし。ファンならコンプリートだ！

「アークザラッドIII」限定版腕時計



今冬発売予定。価格未定。発売元：SCE

『III』発売を記念して作られた、限定版のオリジナルウォッチ。文字盤は『III』に登場する小型飛行船、ヒエンのレリーフになっている

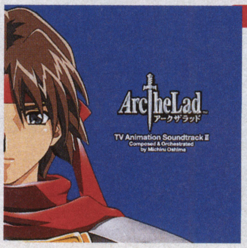
『アーク』音楽の世界 TVアニメーションサウンドトラック

第1弾



●発売中●価格¥3,059（税込）●オープニングテーマを含む、全23曲を収録●発売：SPE・ビジュアルワークス

第2弾



●発売中●価格¥3,059（税込）●エンディングテーマ2曲を含む、全18曲を収録●発売：SPE・ビジュアルワークス


Xmas Special Edition Song by Four Seasons
北へ。
CHRISTMAS MINI ALBUM
愛しのスノーマン
Song by Four Seasons
12/1 wed in STORE
ZMCZ-1051 価格:￥2000(税別) 仕様:12cmCD もっと「北へ。」キャンペーン対象商品
Ⓒ1999 RED Ⓒ1999 HUDSON SOFT Illustration:NOCCHI (RED)
収録曲
1. 愛しのスノーマン
2. 北へ。Christmas Version
3. サンタのいないクリスマス
4. Four Seasonsのヴォイスメッセージ
5. 愛しのスノーマン(オリジナル・カラオケ)
6. 北へ。Christmas Version(オリジナル・カラオケ)
7. サンタのいないクリスマス(オリジナル・カラオケ)
✱ NOCCHI氏描き下ろしイラスト3点を使用した豪華ジャケット
✱ 初回封入特典～「北へ。」オリジナルキャラクターシール
✱ もっと「北へ。」キャンペーン参加者クレジット入り歌詞カード
予約受付中!! ご購入いただいた方には素敵なクリスマス特典があるかも!?
もっと「北へ。」
プレゼントキャンペーン実施中!(6/25～12/31)
✱「北へ。」チップを集めてバレンタインプレゼントをもらおう!!
1999年12月末日(消印有効)までに下記要領で送ると、抽選で100名様にバレンタインデーにご希望の「北へ。」キャラクターから素敵なバレンタインプレゼントが送られる!!
応募方法
官製ハガキに「北へ。」チップ150点以上分を貼り、住所、氏名、年齢、電話番号、プレゼントを貰いたいキャラクター名を明記の上、下記応募宛先までお送りください。
応募宛先
〒150-0002 東京都渋谷区渋谷3-3-5 モリモビル6F (株)メディアファクトリー エンタテインメント事業部 もっと「北へ。」プレゼントキャンペーン係
✱ファン待望の「Four Seasons+ターニャのMUSICビデオ」来春発売予定!!
北へ。ホームページで通販スタート! http://www.sega.co.jp/kitahe/
MEDIA FACTORY
(株)メディアファクトリー お問い合わせ 0570-002-001 土・日・祝を除く10:00～19:00

いよいよ全貌が明らかになってきた『DQⅦ』。ストーリー、システム、キャラクター、モンスター、そして転職と職業！…いよいよ迫ってきたのかX-day？　それでは今月お届けできるすべての情報を、徳盛りで。今遊べるDQシリーズ『GBⅠⅡ』&『トルネコ2』ネタもバッチリっす。

Presented by まーりー&門司面雄（じゅげむ編集部DQ班）

もう待てない・!!

DRAGON QUEST VII™

ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち

DATA
ドラゴンクエストVII ～エデンの戦士たち～
- ●プレイステーション
- ●エニックス
- ●RPG
- ●99年発売予定
- ●価格未定



ブガッティ
珍しい6枚の翼を持つ太った獣。外見とは裏腹に空中から身軽に攻撃してくる。この体で上空から潰されると身動きがとれないかも。

フライングデビル
大きな翼を持つ上級の悪魔。かなりの知能と攻撃力を持つため、打撃はもちろん、呪文攻撃にも注意する必要がありそうだ。

リビングハンマー
意識を持った邪悪な鉄球。鎖と顔のある本体を使い分け、様々な攻撃を仕掛けてくる。数多く出現した場合、やっかいなことになる。

エンタシスマン
石柱が魔物化。うっかり近付くと、正体を現し襲ってくるかも。体をくねらせ巻き付かれるようなことがあれば大ダメージの危機。

もくばのきし
老いた騎士の魂が、藁の馬を自在に操りながら襲ってくる。ヤリの腕も超一流なので、こちらの防具が弱いと痛手を負うだろう。

ウィングタイガー
翼の生えた猛獣。鋭い牙、2本の角、手足の爪、そして長い尻尾を駆使し、主人公達に襲いかかる。かなり手強そうだ。



⬆主人公も「りょうしのむすこ」から「戦士」「みならい」になって、攻撃力＆HPがアップです

もう町はダーマ神殿のウワサで持ち切りさ

最強キャラを育てる
転職システム

あるあるとは聞いてたモノの、なかなか正体が明かされなかった転職、やっと公開っす。

シリーズ3度目の登場。システム的にはその集大成ともいえる盛り込みようで、またまたハマリそうでやんす。

転職できるのは、お馴染み「ダーマ神殿」で、世界のどこかにある。『Ⅶ』の大陸が増えていくというシステムから考えると、行けるようになるのは中盤辺りですかね。

とりあえず発表されたのは下の6種。職業にはすべてランクがあり、経験を重ねると上がっていく。例えば「戦士」の場合、まずは「みならい」で「ベテラン」や「たつじん」へとパワーアップ、上がるたびに呪文や特技を覚える。さらに職業によっては、特別な効果が起こる場合があって、例えば「武闘家」なら会心の一撃が出やすい、「踊り子」なら敵の攻撃から身をかわしやすい、などなど。一度覚えた呪文や特技は、転職してもそのまま。しか〜も、マスターした職業については、その特別な効果も残ることがあるらしいのだ。なんで「盗賊」をマスターして、「踊り子」をマスターして、「武闘家」をマスターすると、会心の一撃が出やすく、攻撃をよくかわ





⬅定番「わしゃピチピチギャルになりたいのぉ」っておっさんはいるか？



⬅…っていうか、オレらも明日から職探さなきゃなりませんな

DQシリーズではすっかりお馴染みの
6 職業登場

ここでは各職業の特徴と、覚える呪文・特技、そして特別な効果を、かいつまんで紹介することにしよう。

僧侶



覚える特技・呪文
「ホイミ」「バギ」など

アップするのはかしこさだけだが、回復や蘇生の呪文を覚えるため、パーティには必要な存在となる。攻撃呪文も覚える上に、魔法使いに比べちからなどがそれ程下がらないので、肉弾戦にも耐えられる。

武闘家



覚える特技・呪文
「まわし蹴り」「正拳突き」など
この職業ならではの特別な効果
会心の一撃が出やすくなる

ちからやHPなどはそのままだが、すばやさがグッとアップする。覚えていく体術は強力なものばかり。とにかく攻撃的に戦いたい場合は、そのすばやさと特技の強さで敵を蹴散らすことができる

踊り子



覚える特技・呪文
「メダパニダンス」「さそうおどり」など
この職業ならではの特別な効果
敵の攻撃から身をかわしやすくなる

すばやさとかっこよさがアップし、様々なダンス・踊りを使いこなす。戦闘中に敵を翻弄するダンスや踊りは、呪文が使えなくなった時などに役立つだろう。覚えておくといいかもしれない。

魔法使い



覚える特技・呪文
「ギラ」「ラリホー」など

かしこさとMPがアップし、攻撃や補助の呪文を覚えていく。ちからとみのまもりは低いので、肉弾戦には向かないが、様々な呪文が、体術や剣技などに強い魔物を相手にした場合に重宝する。

戦士



覚える特技・呪文
「しっぷう突き」「ドラゴン斬り」など

戦闘にはかかせない戦いのエキスパート。ちからや最大HPがアップし、攻撃型の仲間となる。極めるごとに様々な剣技を覚えていき、どんな敵と戦う時にも必要な、戦闘の中心的存在になるだろう。

Play Back
DQシリーズと転職

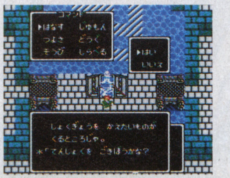
遡ること11年前に発売された『DQⅢ』に採用された転職システム。3作後の『DQⅥ』では、さらに進化して復活、すべての職業を極める人も続出した。それではちょっと振り返ってみよう。

FC版 Ⅲ 〜そして伝説へ〜
●88年2月10日発売

勇者
戦士
魔法使い
僧侶
武闘家
商人
遊び人
賢者

主人公は勇者で転職することはできないし、他キャラクターが勇者になることもできない。仲間となるキャラクターは、スタート地点であるアリアハン「ルイーダの酒場」にて、勇者・賢者以外の6職業から選び、レベル20になると「ダーマ神殿」にて転職できるようになるシステム。転職すると、覚えた呪文は残るが、レベルは1に、ステータスは半分になってしまう。

賢者は、アイテム「さとりの書」を持っているか、遊び人をレベル20まで育てなければ、就くことはできない。

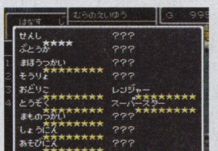


⬆シリーズ初の転職採用。商人が必要なイベントなんかもあった

SFC版 Ⅵ 〜幻の大地〜
●95年12月9日発売

上級職	基本職
バトルマスター	戦士
魔法戦	武闘家
パラディン	魔法使い
賢者	僧侶
レンジャー	踊り子
スーパースター	盗賊
勇者	魔物使い
	商人
	遊び人
アイテム必須	
ドラゴン	
はぐれメタル	

ゲーム序盤、キャラクター達は職業に就いてないが、固有の特技・呪文を覚えながら成長する。物語の中盤で「ダーマ神殿」に行けるようになり、職業に就くことができるようになる。就職し、敵と戦うことで、その職業の熟練度が上がり、8段階まで成長する。大きく基本職と上級職に分かれており、基本職をいくつかマスターしなければ、上級職に就くことはできない。ドラゴンとはぐれメタルは、それぞれの「さとりの書」がなければ就くことができない。また、仲間にしたモンスターも職業に就くことが出来るのが楽しい。Ⅶはこの Ⅵを元にグレードアップしているようだ。



⬆すべての職業をマスターすると、隠しダンジョンが出現した

果たしてこの町は、どこにあるのか？

早く旅してみたい

新しい町・村

スタート時には存在しないと思われる様々な場所。いつ頃行けるようになるのかなぁ。







エンゴウの村

ひび割れた土が地面を覆う、何やら寂れた感のある、辺境の村。村全体を見渡すと、大きな長老の家以外にはこれといった建物はない。中央の広場ではかがり火が焚かれ、何かの準備をしているようだ。



フォーリッシュの町

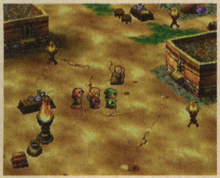
外敵から人々を守るためか、町の約半分を砦らしき建物が囲み、望遠鏡が装備された見張り小屋まで存在する、物々しい雰囲気の町。あまり大きくはなさそうだが、何か重要な事件が起こりそうな町である。



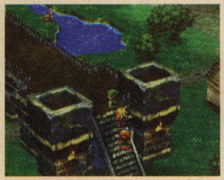




⬆水晶玉に見入る一人の老婆、どうやら占い師のよう。旅の行く末でも占ってもらえるのか？



⬆中央の広場以外にも、村のあちこちで、かがり火が焚かれている。何か理由があるハズだ

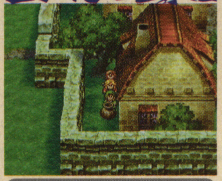


⬆町を囲む砦と、この見張り小屋。望遠鏡があるということは町の外を見張っているのだろう



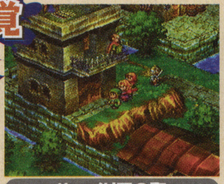
⬆働きものの武器屋のようだ。町の雰囲気からすると、強力な武器や防具が手に入りそう

現在までに発覚している場所



グランエスタードの城と城下町

スタート地点の小さな島にある、唯一の城とその城下町



ハーメリアの町

町全体が堀で囲まれた町。小さな船でその堀を移動する



テント村

旅をしながら生活する民族が、一時的に作った村



山奥の塔

すべてが謎につつまれている。所々が壊れ探索が困難



⬅ひとつの職業を極めるっつーのは大変なことですよ、実際



⬅おぉ勇者の話題。やはり複数の職業を極めないといけないのか？

し、アイテムを盗みがちな「マリベル」。なんつーキャラも出来あがるってワケだ。

使いたい呪文のためだけに転職しまくるもよし、全職業極めるもよし。プレイヤー次第でスンごいキャラに育ちそうですな。



盗賊

覚える特技・呪文

「フローミ」「しのびあし」など

この職業ならではの特別な効果

戦闘中に敵からアイテムを盗むことがある

すばやさがかなりアップするので、戦闘でも役立つが、自分のいる場所や階層が分かる呪文や、敵と出会いにくくなる特技などを覚えるため、3Dとなった『Ⅶ』では、洞窟などの探索にかなり使えそう。

当然、他にもまだまだ存在するハズだ

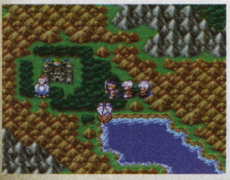
今回は紹介できたのは6職業だったが、当然、他にもあるらしい。『Ⅵ』同様に、いくつかの職業をマスターしないとなることのできない職業や、DQシリーズ初登場の職業もいくつか用意されているらしい。ということは、新呪文や新特技もあるに違いない。う〜ん、またもや転職にはまりそうな予感。次の発表が楽しみですな。ジャンプ要チェックだなこりゃ。

SFC版 Ⅲ ～そして伝説へ～

●96年12月6日発売

基本的なシステムはFC版と変わらないのだが、新職業として盗賊が増え、さらに商人と遊び人が、いくつかの特技を覚えるようにマイナーチェンジされた。性格システムも取り入れられ、その職業に向いている性格は？なんて楽しみも増えた。

- 勇者
- 戦士
- 魔法使い
- 僧侶
- 武闘家
- 商人
- 遊び人
- 盗賊
- 賢者



⬆新職業「盗賊」は、なんの違和感もなく溶け込んでいた

果たして、主人公たちとの関わりは？

早く会いたい

新しいキャラクター

謎めいた部分を持つ3人。仲間になれば頼もしそうだけど、いったいドコにいるんだろ。

アイラ

女性　剣の達人

色っぽい外見に似合わず、腰から剣を下げている女戦士。大地を旅する一族に育ち、踊りの才能においても彼女の右に出るものはいないという。時折みせる寂しげな瞳に、何か深い過去がありそうだが。

ガボ

少年　野生児

人なつっこい無邪気な少年。大きな狼と行動を共にしている。まだ幼いながら強い生命力を持ち、素早い身のこなしで魔物たちを翻弄する。どうやら親はいないらしく、出生についても謎に包まれている。

メルビン

老男性　伝説の英雄

かつて魔王が世界を闇に引き入れようとした時、神と共に戦ったとされる伝説の英雄。その戦いの結末や、彼の消息は、もはや知る者はいない。見つけ出し、仲間にすることができれば心強いのだが…。

ついに動く『DQⅦ』を触りまくった

懇切丁寧徹底紹介 ゲームショウVer.ROM体験記







去る9月17～19日に行われた『東京ゲームショウ99秋』。会場はPS2の発表で大盛り上がりだったが、負けず劣らず、最大2時間半待ちにもなった『DQⅦ』プレイヤブルVer.の展示。会場では1プレイわずか5分だったが、後日、そのROMをエニックスにて特別に触らせてもらったのであ～る。

触った動いた回転した

「スゲーDQだよ、王様に呼ばれたよ、キーファは?」なんつー間に、「おつかれさま、続きは製品版で」とか御無体なメッセージが出て自動的に終了してしまうロムを、「マスコミやってて良かった～」と、隅から隅までプレイング。いや、もちろん私のためでなく、読者様のためにですぜ。

さて、主人公がマリベルに連れられ、グランエスタードの城下町に訪れる所からスタート。何やらバーンズ・グラン王に呼ばれたらしい。エニックスによると、実際の物語のスタートシーンではないそう。でも興奮で鼻息フーン。

入口でマリベルと別れ、王の待つ城へ向かうワケだが、当然寄り道。まずは『Ⅶ』の新機軸、□ボタンを押すと視点が俯瞰となり町全体が見渡せるようになる、のを確認。さらにL1、R1ボタンでマップの回転を体感。描きこまれた3Dグラフィックは、回転しても家が薄くなったりしない。さらにコマンドを確認。「はなす」に「仲間」という選択肢を発見、どうやらいつでも話せるようだ。まだ仲間はいないので話すことはできなかったが。続いて新行動「持ち上げ」を実行。とりあえずタル、花、ビン、イスなど一見持てそうなものはほぼ持ち上げられ、もう一度△ボタンを押すと投げられる。何か入っていればゲット。もちろんコマンド「しらべる」でも中身を見ることはできる。

町の人と話し、家という家に入り、キーファ王子のやんちゃぶりと、この町に部屋を借りてるホンダラおじさんが、家賃滞納、飲んだくれ、フロをのぞいてたりする、親戚としては耳の痛い評判を聞き、見つけた下り階段から島の外壁に立つ小屋を尋ねたりした後、城へ向かう。

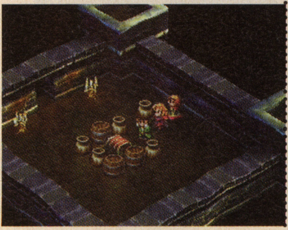
王の間に着くと、最近キーファの行動が不審で、今日にいたっては妃の形見の指輪を持ち出した。そこで「お主なんか知らんか」ということで呼ばれたらしい。もちろんそんなことは知る由もなく、とりあえず城内を探索。城の様に立体的な建物は回転させることが発見に繋がる。階段の裏に階段があったり、塔の裏に通路があったりと、いやはや、こんな仕掛けが随所に施されているとなると、この先、楽しみでしょーがない。

とりあえずロムはこの辺まで。全部回って1時間少々。いやはや、町1つ城1つで戦闘も未体験だが、これは間違いなく『DQ』でやんす。あ～、早く全部遊びたいっ!!

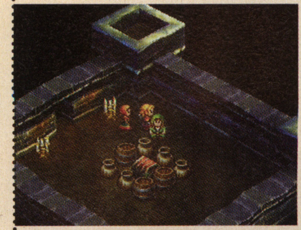
様々なモノ投げまくり



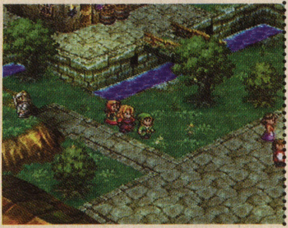
⬅家の裏手にツボ。投げたら「ちからのたね」発見



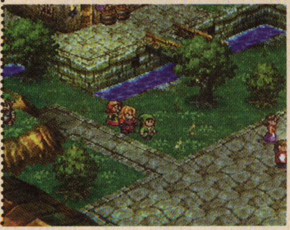
➡ツボやタルに囲まれた宝箱なんかもある



⬅周囲のモノを持ち上げどかしてゲットする



➡道端に咲く花をも持ち上げることが可能



⬅しかも投げられる。でも自然は大切に

ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン

1000回遊ぶ

つれづれなるままに、トルネコ村、156回目。

DATA
ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2～不思議のダンジョン～
●プレイステーション
●チュンソフト／エニックス
●RPG
●9月15日
●6800円
●デュアルショック対応

もう何階階段を降りたんだろう。プレイ開始から5時間は過ぎている。「どうせすぐ死ぬから、息抜きに」と仕事の合間に始めると、たまにこうして運良くたまにこうして運良く、もっと不思議47階で分裂セットをゲット。世界樹増殖、武器防具+99化の最中だ。この運を逃してなるものか。ならんね。締め切り? 適当に理由をつけてペンディングだ。こんなに条件がそろうことは滅多にないんだから。

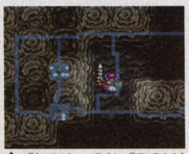
あ、落とし穴に落ちた…。つ、つまり丸裸で死亡確定ッ…。ヤメヤメー。終了～。追い打ちをかけるように電話が鳴る。「もしもーし、原稿の調子はどうですかー?」「え、あ、んー、もうちょっと、もうちょっとだけ時間ください、なーんか筆遅くって…」

時間はすでに終電前。こうして編集者の泊まりは着々と増えるのだった。

ちょっと電源入れて好きなときにやめられる、ってのがこのシリーズのいいところだけど、今回はPSなんで、中断するにはちょっと工夫が必要。システム側からのアプローチとして「中断の巻物」が用意されているが、20個の持ち物制限にそれを含めて冒険する気にはなれない。僕は速攻捨てる。白紙の巻物に「ちゅうだん」と書くこともできるが「せいいき」と書いたほうが使いでがあるのは明らか。そんなわけで、僕が中断せざるを得ないときは電源を入れっぱなしで放置することにしている。ええ、プレイ時間だけなら日本一クラスだと思います。

もう最終ダンジョンの早解きタイミングは逃してしまった感じなので、こうなったら半年がかりぐらいでゆっくり降りていくことに決めました。この調子で遊んでいると、64シレンとかGBシレンとかアレ版のアレに間に合わなくなってしまいます。チュンソフト様、最近ペース早すぎッス。

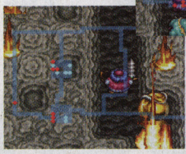
水曜スペシャル 不思議のダンジョンの奥地に金色に輝くスライムを見た!



⬆『トルネコ2』に『DQM』で人気となったあのスライムが出現するという情報を聞き、探索開始



➡むっなんだ、あの金色に輝き、ぬらぬらと動くモンスターは!



⬅うはっマダンテなのか! こっこいつは! 今何階だったっけ?

安部理一郎
（チュンソフト好き好きライター）

どれくらい潜ったかなあ。シリーズ通算2000階は階段降りたような気がするなあ。そんな僕ですが、今回はまだ最後の最後まで遊べていません。初心者から上級者までおなかいっぱいになれるゲームなんて久しぶり!

DQ NEWS

注目発言『DQM2』『GBDQⅢ』発売!?

エニックスの福嶋社長が、経済情報専門誌上で『DQM2』を2000年に発売する予定、さらに『GBDQⅢ』も可能性があると語った。という情報を仕入れた当編集部DQ班は、そのことについて、DQ課広報に直撃した。するとと「社長が発言したならば、きっと……。」とのこと。ってことは出るのか、出るんだな、うん出るに違いない！きっと時が来たなら正式発表されることだろう。それまでは、これ以上突っ込むワケにはいくまい。さて、どうなる？

まーりーのちょっといい話

みんな、ゲームショウには行った？

この特集内でもレポートしているけど、ロムを触った個人的な感想をお届けします。キーワードは「快適・快感」。まず、読み込み時間。以前山名氏が「速い！」と豪語していたのに偽りなし！ホントに速い！それから、ものを「もつ」、そして「なげる」。コレが予想以上に面白い！意味もなく物をもってはなげて…っていうのが快感で、なげまくってしまいました。

残念ながらDQ人生は最終回ですがDQⅦが発売されるのはもうすぐ！ですね。

ゲームボーイ ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ

［小ネタⅠ・Ⅱ］

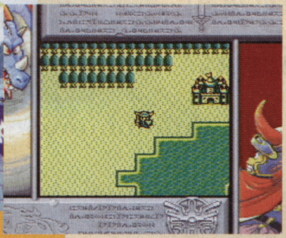
皆さんも、すっかりハーゴン倒してしまった今日この頃だと思いますが、まだまだ遊んでみようじゃないかと、小ネタを探してみましたよ。

DATA	ゲームボーイ ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ	
	●ゲームボーイ	●9月23日
	●エニックス	●4900円
	●RPG	●16Mバッテリーバックアップカートリッジ

Ⅰ

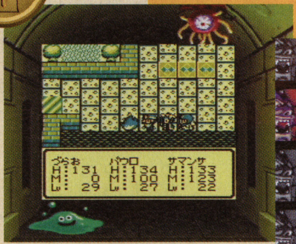


⬆町やお城での画面。ロトの紋章たなびくラダトーム城ですかね

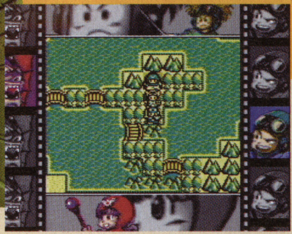


⬆こちらはフィールドでの画面。FC版のパッケージ。懐かしいですなぁ

Ⅱ



⬆ダンジョン画面では、何やらモンスターが徘徊しております



⬆フィールドは、やはりFC版パッケージをアレンジ。いい感じっス

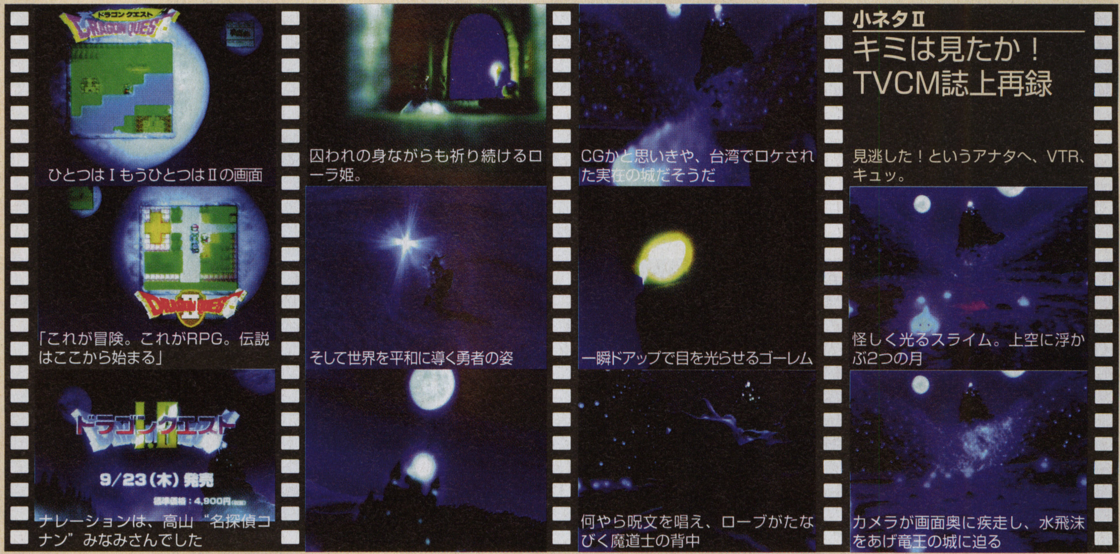
小ネタⅠ
キミは見たか！スーパーゲームボーイ画面

見たことない！というアナタへ、POWER、オンッ。

カラーGBを購入してからというもの、すっかり忘れてましたよSGBの存在を。で、やってみたら、ちょっと感激の背景が。Ⅰ・Ⅱ合わせてそれぞれに数パターン用意。ほこらとかダンジョンとか町とか、どんな風に変わるか、持ってる人は見てみよう。昔のパッケージを使うなんて、気が利いてるよなぁ。

小ネタⅡ
キミは見たか！TVCM誌上再録

見逃した！というアナタへ、VTR、キュッ。



ひとつはⅠもうひとつはⅡの画面

「これが冒険。これがRPG。伝説はここから始まる」

ナレーションは、高山"名探偵コナン"みなみさんでした

囚われの身ながらも祈り続けるローラ姫。

そして世界を平和に導く勇者の姿

CGかと思いきや、台湾でロケされた実在の城だそうだ

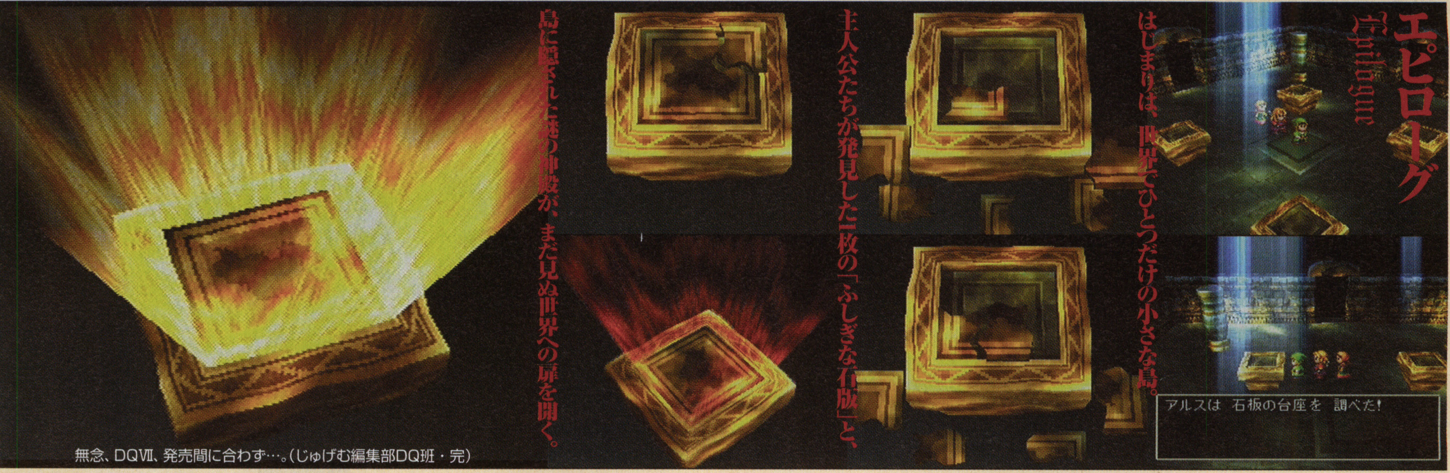
一瞬ドアップで目を光らせるゴーレム

何やら呪文を唱え、ローブがたなびく魔道士の背中

怪しく光るスライム。上空に浮かぶ2つの月

カメラが画面奥に疾走し、水飛沫をあげ竜王の城に迫る

エピローグ
Epilogue



はじまりは、世界でひとつだけの小さな島。主人公たちが発見した一枚の「ふしぎな石版」と、島に隠された謎の神殿が、まだ見ぬ世界への扉を開く。

無念、DQⅦ、発売間に合わず…。（じゅげむ編集部DQ班・完）

迫り来る侵入者を惨殺せよ。殺人トラップ満載、恐怖の館がハイクオリティCGとともに復活！

蒼魔灯 SOUMATOU

DATA
クーデルカ
●プレイステーション
●テクモ
●3Dトラップバトル
●12月9日発売予定
●5800円
●デュアルショック対応（振動のみ）

構成・文／安部理一郎

デート中の彼女が彼氏に落とし穴や巨大岩を仕掛けるCMが記憶に新しい、『影牢』の続編が登場する！人を罠にハメる快感を心おきなく味わおう。

グレードアップしてトラップバトルが復活!!

前作『影牢～刻命館真章～』が正常進化！作って置いて倒しちゃえ！

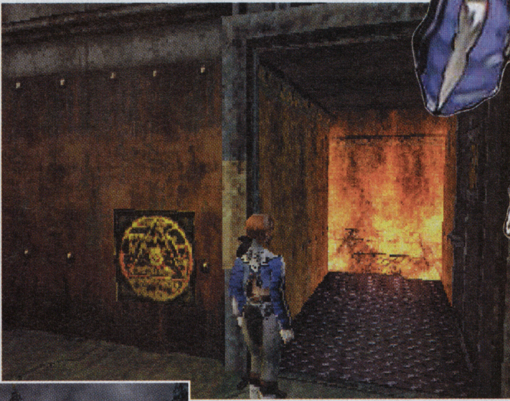
今回の主人公はワケありの島に連れ去られてしまい、目の前で家族を殺されてしまった悲劇の少女・レイナ。レイナは謎の少年の手を借りて牢獄を脱出するが、このときに「トラップを仕掛け、操作することができる」能力を身につける。訳もわからぬまま、次々とレイナを刺客が襲い、レイナはやむなく特殊能力を使って館に侵入する輩と戦っていく、というのが『蒼魔灯』の筋書き。ただし、前作『影牢』の続編という位置づけながら、ストーリー的な繋がりは未だ不明。ただレイナを中心とした、かなりの量のストーリー、またマルチエンディング、恋愛の要素も入っているというから、今から楽しみだ。



⬇登場人物のテクスチャを中心に、グラフィックも強化された。プレステもまだまだイケると感じさせるほどの質感をもっている



➡今回から登場の新フィーチャー、スイッチ。左の壁にある魔法陣のスイッチを押すと、さまざまな仕掛けが起動する。この画面は焼却炉で「何か」を焼却中のレイナ

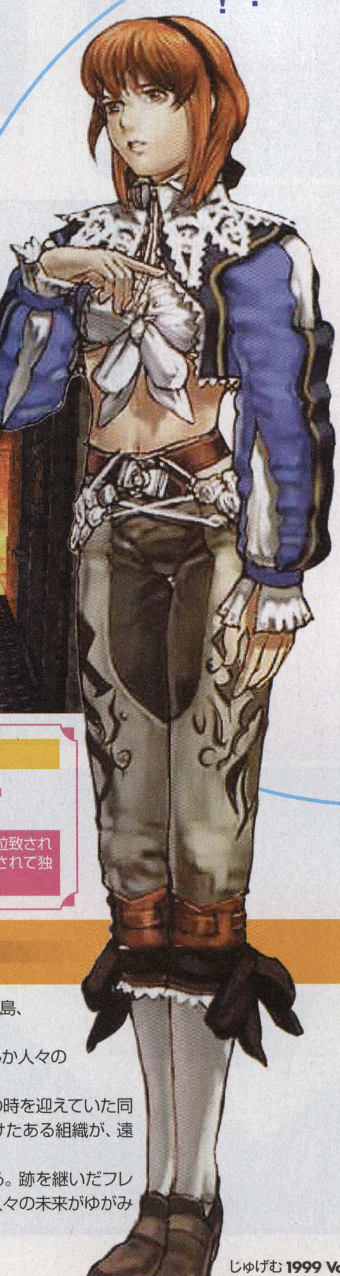


➡トラップ開発も新しくなった。炎や雷といった「属性」をトラップに追加、パワーアップさせることができる。これは坂を転がり敵をつぶす大岩「メガロック」に冷気の属性をつけた「スノーボール」。上の写真は戦いの場のうちのひとつ、煉獄城だ。どんな惨劇が紡がれるのだろうか？



⬇バトルステージで全方位を見回すことができるのは前作同様。背景の書き込みもすばらしいが、それ以上にレイナの腰からお尻へのラインがまた……





悲劇の少女
レイナ

大陸の人間。家族とともに島へ拉致されるが、目の前で母親と兄弟を殺されて独房に囚われてしまう。

STORY ストーリー

あたかも世界から見捨てられたように遠く大海のかなたで孤独に浮かぶ島、アレンダル。そこには古い言い伝えが残っていた。

しかしその言い伝えは1枚の絵と「時空石」という言葉だけを残していつしか人々の記憶から忘れ去られていった。

島を治めるアレンダル王国。長きにわたる大陸との戦乱が集結し復興の時を迎えていた同王国は人口激減による労働力の不足が深刻な問題だった。そこに目をつけたある組織が、遠く離れた大陸で労働力を確保しては島へ送り込んでいた。

そんな中、王国の戦乱を集結させた英雄アルカディア王が突然病没する。跡を継いだフレデリック王の治下で、再びアレンダル王国に暗雲が垂れ込め、そこに住む人々の未来がゆがみ始めた。





⬆部屋に設置された磔（はりつけ）台に串刺しになる侵入者。部屋に用意されている既設トラップを使いこなせば、より美しいコンボが開発できる

ワナ、ワナ、ワナ！組み合わせを工夫して惨殺コンボを完成させろ！

このゲームでは床、天井、壁の3カ所にワナをしかけることができ、ワナはそれぞれの位置に応じたものが用意される。床のワナなら相手の動きを止めるベアトラップや地雷、壁なら矢を放つアロースリット、相手を押し出すプッシュウオール、天井からは岩石が落ちるメガロック、空中につるしあげるクレーンといった具合だ。敵から逃げながらワナをつぎつぎと設置し、敵がワナの上を通過するのを見計らってボタンを押す。ワナ同士を連携させて、連続で当てればボーナスも跳ね上がる。

たとえば、プッシュウオールで樽を転がして相手を押しつぶし、つぶれたところにメガロック。さらにスプリングフロアで敵を跳ね飛ばし、炎がゆらめく暖炉にたたき込む。人間をまるでオモチャのように扱って殺す。不謹慎だが、これが楽しいことこの上ない。



➡報酬目当てに迷い込んだ村人も、レイナの手にかかれば灰と化す。暖炉に押し込むには床から数ブロック跳ね飛ばすスプリングフロア系を使うのが一般的



⬅敵をつまんで空中に運ぶ「リフトクロー」からメガヨーヨーへの2ヒット。足をつまむことないのにねえ……

氷の王妃
マルガリータ

夫である国王フレデリックに従順を装っているが、その冷たい瞳の奥では暗い炎が静かに燃える。



⬅こちらも既設トラップ「シャンデリア」。スイッチを押せば落下、侵入者の頭上に炸裂する



⬅既設トラップ「倒れる柱」は他のトラップなどで衝撃を与えると倒れる。柱で柱を倒して、その先には……人ッ、人がッ！

「悲劇」をテーマにした複雑な人間関係

各バトル間は、左の写真のようなシーンが挿入される。初代『刻命館』では「憎悪」、続編『影牢』では「悪への葛藤」と、毎回ダークなテーマが魅力のシリーズだけに、今回もストーリーは要チェック。既出の通り今回は「悲劇」がテーマで、ボリュームはかなりありそう。美しいビジュアル・シーンとともに、どっぷり悲劇のヒロイン気分を堪能できそうだ。完成させれば時間を自由に旅することができるといわれる「時空石」をめぐる物語の結末は？

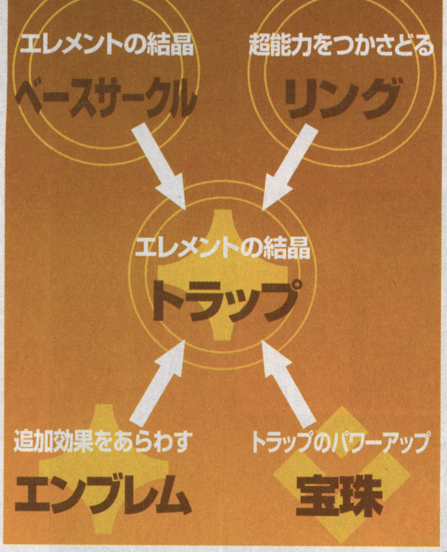




➡マルコの助けを借り、牢獄から抜け出そうとするレイナに追っ手が迫る。牢獄にワナを仕掛けて看守を倒すのが、ファースト・ステージとなる

トラップ開発の自由度アップ！トラップエレメントシステム

トラップの要素（エレメント）は4種類。基本動作を決めるコアとなるベースサークル、起動方法を決めるリング、追加効果を決めるエンブレム、威力を決める宝珠。各要素の入手方法は明らかにされていないが、エレメントを入手するたびにそれぞれの組み合わせが増え、多くのトラップが開発可能となっていくのだろう。



総数約2000種類！自分のトラップを開発できる！

今回はトラップ開発にも新要素が追加された。前作では樹形図のように、関連した親トラップを持っていると属性、性質に関連した新しいトラップが作成されていたが、新システムはそれを進化、各要素を分解した形をとっている。このため、プレイヤーの好みにあわせて自由にトラップを組み替えることができ、その総数は2000個を超えるとのこと。その一方で、今回はコンボマニアに嬉しいリプレイ機能「キャプチャーモード」をはじめ、練習モード、トラップ実験モード、詰め刻命館ともいえる「エキスパートモード」など、多彩なゲームモードも装備して、サービス満点だ。

⬇床に設置し相手の足に噛みつく「ベアトラップ」にライジング属性を追加すると、敵を宙づりにする「リフトクロー」が作成できる。単に雷や冷気の追加ダメージが付くだけにとどまらないようだ





小さな味方
マルコ

レイナの味方。反国王派である兄・アルベルトにあこがれ、早く一人前になりたいと思っている。

たった1日、ほんの24時間の陰鬱で永い日々が始まる……

KOUDELKA™

クーデルカ
DATA
●プレイステーション
●サクノス／SNK
●RPG
●12月発売予定
●6800円

構成・文／山下ひかり（レッカ社）

『クーデルカ』を見たときに、ゲームの映像はここまで進化したのかと目を見張った人は多いと思う。その期待の1作が、ついにベールを脱ぎ始めた。今回はその映像と共に、ゲーム序盤のプロローグ的なものをざっと紹介していこう

練り込まれたシナリオと極上のグラフィックが紡ぎ出す現実(リアル)以上のリアルさ

イギリスはウェールズ地方の海沿いの断崖に妖然とそびえる修道院がある。9世紀に建てられてから監獄や処刑場、富豪の住居などさまざまな経緯を経て、今は廃墟同然と化している。いつの頃からか入った者は生きては帰れぬという噂がたち、誰もここを訪れる者はない。ところが1898年10月31日月曜日、この「ネメトン修道院」に1人の少女が訪れ、足を踏み入れた……。こんなオープニングで始まる『クーデルカ』はほんの1日という短時間の経過を描いた、ロールプレイングでは異例な1作だ。だが1日のなかで成立するストーリーの凝縮度は、従来の秀作と呼ばれるものとなんら見劣りすることはなく、プレイヤーの心を魅了すること間違いナシだ。

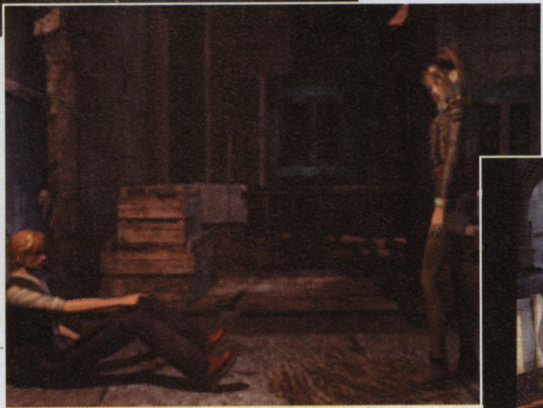
最高技術を駆使し、徹底的なまでに網羅した驚異のグラフィック映像!!

最近のゲームは映像が繊細で華麗なのが常識となってきてはいるが、この『クーデルカ』には脱帽モノだ。単に美しいだけではなく満月の月光を浴びた庭園にできる微かな影や、人物の唇や動く際にできる服のシワなど、実写を撮り込んだのかと思われるほどだ。また、映画のシナリオ並に練り込まれ、プレイヤーを引き込むストーリーも秀作と呼べ、まさに次世代ゲームの先駆を切ったといえる。





⬆口の動作と吹き替えをシンクロさせる「リップシンクシステム」を登場人物に徹底して使用したことで、人物の些細な表情や微妙な顔の角度などが見事に表現されている



⬅⬇徹底的な現実味ある演出を追求するため、オープニングはもちろん、すべてのイベントシーンはモーションキャプチャーで作製



答えを求め彷徨う主人公たちに運命の出口はあるのか？

主人公のクーデルカはクリーチャーに襲われていた2人の人物を助け、それが元で行動を共にすることになる。ストーリーの序盤から登場し、（おそらく）最後まで一緒に戦う仲間となるキャラクターを紹介しよう。



ジェームズ・オフラハティー神父

カソリックの神父で、ヴァチカンで司教を長く勤めたこともある。頭は堅いが幅広い知識を持ち博学である。盗み出されたある物を探している。



エドワード・プランケット

名家の出の御曹司だが、常に心に渇きを覚えて何かを欲して放蕩の旅を続けている。ある噂を確かめるために、ネメトン修道院を訪れた。



クーデルカ・イアサント

この物語の主人公。小さい頃から強力な霊能力を持ち、気味悪がられた村人たちから呪われた存在として追放され、流浪の身となる。ある亡霊に呼ばれ、修道院を訪れる。

漆黒の住人との戦い

闇を求めて怪物が集ったのか、それともひとの恐怖の心が怪物を産んだのか……。どちらにしても修道院内には、この世ならぬモノがさらなる闇と恐怖を求めて徘徊している。忽然と浮かび上がるその姿は、背景がリアルだけに逆に恐怖心を煽られる。



⬇バトルはターン制で武器などの直接攻撃や魔法などの間接攻撃がある。武器は消耗品という設定が、リアルさの追求に一役かっている

⬆ここに住むという鐘突夫婦はクーデルカたちのスープに毒を盛っていた。どうやら敵は闇の中だけでないようだ





COMING SOON!!

初出し！ゲーム速報

自然溢れる「インフェリア」を舞台に、新たな冒険の幕が開く

Tales of Eternia™

テイルズ オブ エターニア

DATA
- プレイステーション
- ナムコ
- RPG
- 2000年発売予定
- 価格未定

こだわりと作りこみで定評のある『テイルズ』シリーズの最新作がついに登場する。随所に新しい試みを盛りこみながら、『テイルズ』シリーズの冠を付けるにふさわしい作品といえる完成度を誇る

構成・文／murmur's GROUP

フィールド・ダンジョン・バトル…すべてにおいてグレードアップした、ナムコ看板RPG最新作!!

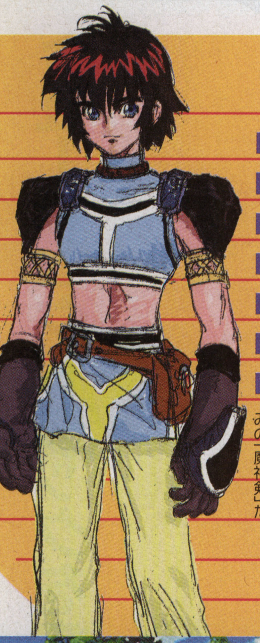
SFC版のリメイク作品入れてPSでは3作目にあたる、ナムコの看板RPGの最新作がついに発表となった。オリジナルな発想のリアルタイムバトル、深みのある壮大な物語というシリーズを通して培われてきた『テイルズ』らしさは、回を重ねるたびに確立されている。特に本作では、フィールド・ダンジョンなどグラフィックのイメージが一新されている。バッグンの進化度を感じさせており、家や屋根の質感、水面に映る人影…、どれを取っても前作以上の仕上がりを見せている。バトルに関しても「絵」的な部分だけではなく、「動き」の部分でも更なる進化を遂げているのだ。



⬅レンガ風の屋根や土で出来た壁など、質感を感じられるタッチの本作のグラフィック



⬅水面に映る登場キャラの感じもかなり綺麗。揺らいだ水の感じを見ても出来の良さがわかる



リッド・ハーシェル

- 性別：男
- 年齢：18歳
- 身長：178cm
- 体重：62kg
- 職業：猟師
- 武器：剣
- 頭髪：ダークレッドのショート

本作の主人公にあたる、少年リッド。狩りをしながら生計を立てている猟師だが、おっとりした一面も持ち合わせていて、一人で空を眺めているのが好きなだったりする少年だ。



➡剣技を得意としているリッドの技は、シリーズ中でもおなじみの「魔神剣」だ



➡川の源、水が流れ落ちる滝つぼ。水しぶきでモヤがかかっている様子もバッグンだ

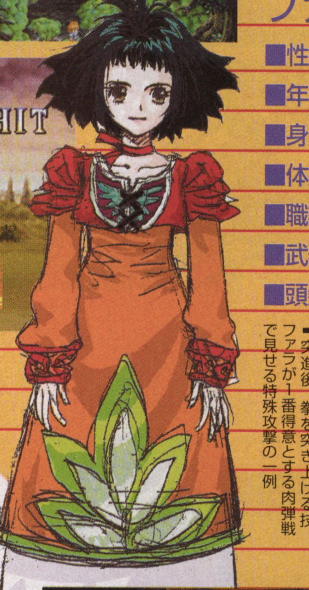
より視覚的に進化したバトルシーン



⬆格闘戦を得意とし、拳を使いこなせるファラ。主人公のパートナとして、助けてくれる



⬇リッドが繰り出してる「鳳凰天駆」は、炎をまといし強烈な突進力で敵を粉砕する技



ファラ・エルステッド

- 性別：女
- 年齢：17歳
- 身長：161cm
- 体重：46kg
- 職業：農業
- 武器：小手 or ブーツ
- 頭髪：ダークグリーンのおかっぱ

リッドの幼なじみの少女。短髪な容姿からも想像できるが、伯母の畑仕事を手伝いながら鍛えた腕力には自信があり、格闘技戦を好む。



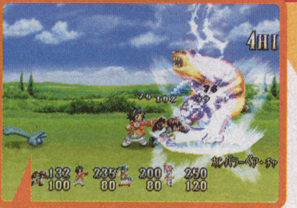
➡突進後、拳を突き上げる技。ファラが一番得意とする肉弾戦で見せる特殊攻撃の一例



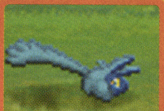
謎の生命体

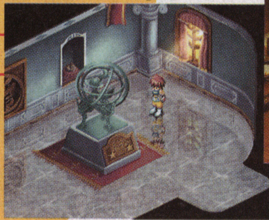
- 名前：不明
- 身長：小振り
- 体重：手軽

うさぎのような耳と長いシッポが印象的だが、何から何まで謎の存在。誰かは不明だが、登場キャラのペットで、戦闘にも加わるらしい。



➡謎の生命体は、戦闘にも参加しているが、攻撃方法や役割など詳細は不明だ





⬇注目したいのは、キャラが床に映っている点。この辺のこだわりはさすが「テイルズ〜」シリーズ



⬆村長の家。視点変更もさることながら、鷲の剥製など細部まで描き込まれている点に注目

シリーズの雰囲気を一新。建物の中ではクォータービュー

見た目ですぐ分かるが、本作の特徴としては、街などのシーンでの視点がクォータービューに変更されたことがあげられる。それまでの作品では多少変化はしてきたが、今回は見た目を一新。この立体感を利用した、仕掛けなども随所に見られるようだ。

ネット空間で世界中を巡り、音楽の上を疾走する新感覚音楽ゲー

DATA	BEAT PLANET MUSIC
	●プレイステーション
	●ソニー・コンピュータ・エンタテインメント
	●サウンドウェイアクション＆クリエイト
	●2000年1月予定
	●価格未定
	●デュアルショック対応

構成・文／里田実彦

昨今珍しくもなくなった音楽ゲームだが、楽器演奏感覚とは全く違うタイプの音楽ゲームが登場する。それが、「BEAT PLANET MUSIC」。まるでレーシングゲームのような操作感覚で音楽を形作っていくミュージック・クルージングゲームだ。

BEAT PLANET MUSIC



ミュージックトラックを疾走し、音ネタをヒットしていく

音楽用語で「トラック」というモノがある。例えばレコーディングの際に、1トラックにはドラム、2トラックにはギターという風に音をパートごとに別々に録音してミックスする時に使われる。このゲームでは、6つあるトラックを飛んでくる「音源（パケット）」をマーカーでヒットしていくことでその音が鳴るという仕組みになっている。その時に必要なトラックはそれぞれ違うので、マーカーをサーキットのようなトラック上で移動させつつ、ヒットしていくのだ。さながら、「障害物に当てながら疾走するレーシングゲーム」。トラック上をクルーズしながら音楽を奏でていくのである。



⬅世界中に散らばる各ターミナルでは地域色豊かな音楽がキミを待っている

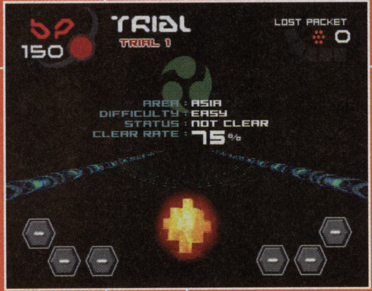


⬅中央で光るのが「マーカー」。いわゆる「自機」になる



➡世界中のターミナルでの「ソング」を全てクリアすると？





⬅「ソング」が始まる前にはクリアのために必要なパーセンテージが表示される

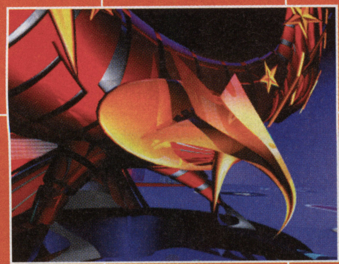
⬇次にパケットが飛んでくるトラックは矢印で表示される





⬆タイミング良くヒットすると緑の光が出る。ちなみに1ソングで5つパケットをロスとするとゲームオーバー





⬅各ターミナルのナビゲーターやオブジェクトはその国の特徴を表現した姿になっている

手持ちのCDから音源をゲットして自分だけのミキシングを楽しめる

TOKYOをスタートして世界中を巡るのだが、全9ケ所をクリアしてTOKYOに戻ると、自由に音源をセレクトしてミキシングすることが可能。手持ちのCDを読み込んで新たなパターンを作成、自分だけのオリジナルパターンを作ることもできるのである。内蔵された700以上の音源に加えて、CDを利用すればその組み合わせは無限大だ。



➡グローバルネットワークをクリアすると、自作の「ソング」を登録できるようになる



➡ゲーム中に操作方法やコツを詳しく解説したBBSも存在する





CDの中にはこんな世界があった!?
音楽の世界をビブリと歩こう

vib-ribbon™ ビブリボン™

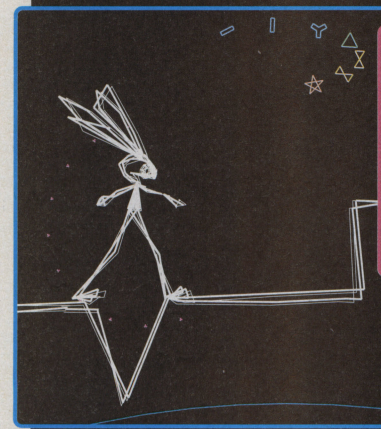
ビブリボン
DATA
●プレイステーション
●ソニー・コンピュータ・エンタテインメント
●音楽アクション
●99年12月9日発売予定
●4800円

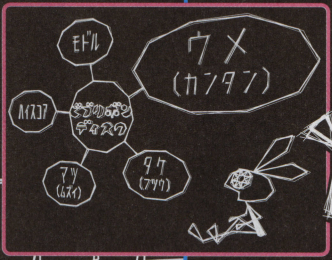
構成・文／前川陽子

松浦雅也氏プロデュース、キャラクターデザインに松浦季里氏。『ウンジャマ・ラミー』の七音社が、待望の新タイトルを発表！今作は、好きな音楽CDをかけて楽しめるサウンドゲームだ。

歌でも歌いながら、お散歩しようヨ♪

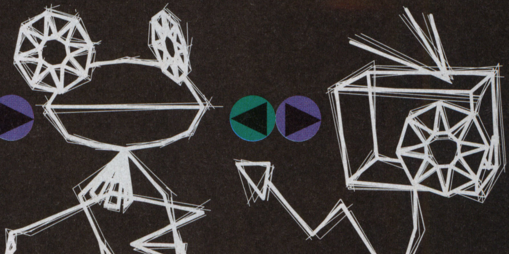
まるで黒板のラクガキが動き出したような、この不思議な世界はナニ？　実はこれは『ビブリボン』が生み出した音楽の世界。プレイヤーはビブリを操作し、音から生まれる壁や穴などの形「ピース」を音楽に合わせて次々クリアしていく。プレイ時の音楽は好きなCDにチェンジして楽しむことも可能だ。ハードロックからシブイ演歌まで何でもOK！　シンプルなゲームの楽しさはもちろん、お気に入りの音楽に、さらにプラスアルファの楽しさをくれるのがこのソフトの魅力だ。





ビブリ 退化&進化の図



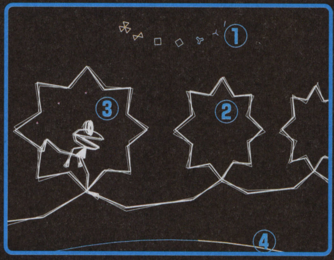


◆ビブリ　◆ケロビブリ　◆ムシブリ

音の子ビブリは、音楽の世界を踊りながら散歩するのがスキ。最初はウサギのような姿をしているが、プレイによってどんどん変化してゆく。ミスばかりだとケロビブリ・ムシブリと退化し、最後はゲームオーバー。でも連続してクリアすると進化することもできる！

音楽の世界ってこんなトコロ

見なれないモノばかりの『ビブリボン』の世界。リボン（道）から次々現れるピースが目の前に来た時、対応するボタンを押そう。操作はこれだけだけど、音楽によってピースの出現パターンやスピードはさまざま。意外な曲が難しかったりするかも!?

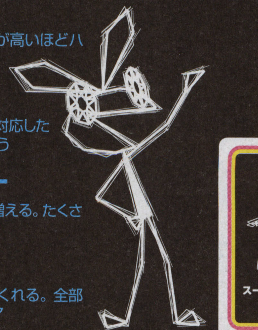


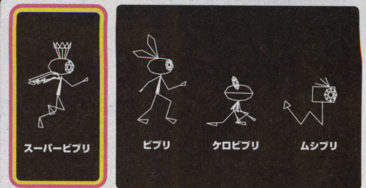
①クーポン
スコアのようなモノ。得点が高いほどハデハデでゴージャスになる

②ピース
音楽から生まれた音の形。対応したボタンを押して、クリアしよう

③シンカメーター
ピースをクリアするごとに増える。たくさんになるとビブリが進化！

④タイマー
コースの残り時間を教えてくれる。全部黄色になったらゲームクリア

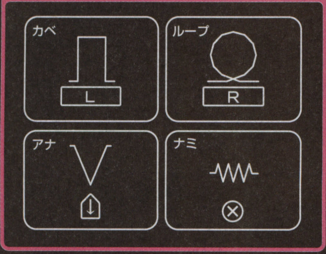


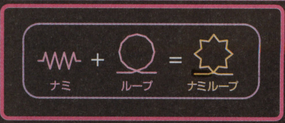


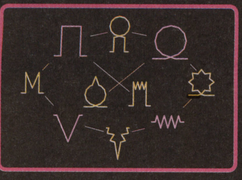
「ピース」とボタンの関係

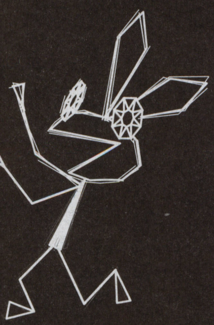
使うボタンは4つだけ！　まずは4種類の「ベーシックピース」を覚えよう。そしてさらに難易度が高くなると、二つのボタンを同時押しする「ミックスピース」も出現。形を見て、直感で反応できるようになったら上級者。

4つのベーシックピース







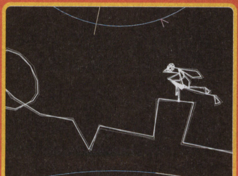


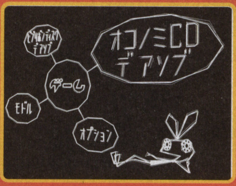
←ミックスピースの場合は…

『ビブリボン』のいろいろメニュー

オコノミCDでは、他に2種類のコースで遊ぶことも。「スピード」はうまくプレイするとリボンの流れる早さがアップ、目標速度をクリアするまでの時間を競う。「オート」はビブリのアクションを眺めることができるコースだ。

⬇「スピード」はウメ・タケ・マツでそれぞれ目標速度が異なる





⬆「オート」では、ビブリのアクションを眺めて楽しめる

ゲームの音楽担当は「Laugh & Peace」

「ビブリボンディスク」で遊ぶ時は、ウメ・タケ・マツのコース別に6曲が収録されている。これらを手がけたのは景山俊之と廣田幸一の二人組ユニット「Laugh & Peace」。99年2月にはEPIC SONYよりマキシシングル『ちょっときいてな』をリリース。興味のある人は聴いてみよう。



※ゲーム画面写真は、実際の画面とは多少異なります。

PlayStation2

新リッジレーサー（仮）

■ナムコ
■レース
■発売日未定
■価格未定
▼Jコード114375

極上美麗の映像をひっさげた『リッジレーサー』最新作！

ナムコが誇るレースゲーム『リッジレーサー』の最新作が、いよいよ姿を表した！　PS2のグラフィック機能を生かした、今までにない驚異的な映像世界を紹介していこう！

94年にアーケードで登場以来、多くのファンを魅了してきた『リッジレーサー』。その最新作が、新ハードとなるPS2で登場！　グラフィックのクオリティには定評のあった今までのシリーズを遥かに凌駕する、驚異的な映像美を実現。さらに、レースの面白さを追求するために趣向を凝らしたモードを多数用意してあり、バラエティ溢れる楽しさを堪能していけるわけなのだ。

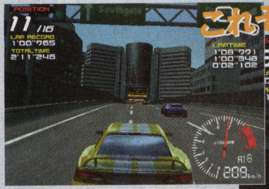
新ハードでさらなる高みを実現！圧倒的リアリティに魅せられる

本作では、シリーズが培ってきた数々の映像処理をさらにパワーアップ。車体に映り込む景色、今まで以上に精密に描き込まれた建物や背景など、空間的リアリティの表現に力点が置かれているのだ！

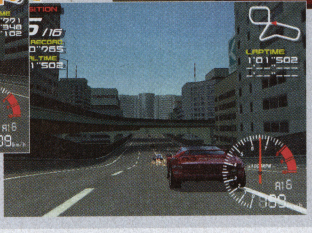


↑夕焼けの美しさが目に染みる！　ちゃんと背景や車体に照り返しが起きているのだ

これぞ新世紀の映像世界！



↑車体の質感はもちろんのこと、背景の緻密さも極上。思わず写真と見まがうクオリティだ

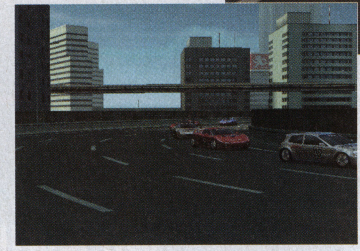


←遠方の背景も、ポリゴンが欠けることなくしっかり表示。路面から散る火花にも注目！

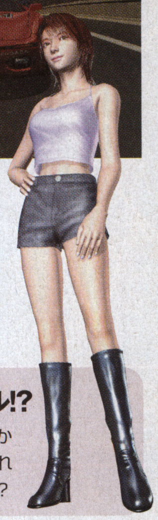
リプレイモードもさらに美麗に

自分の走りを確認できるリプレイは本作でも健在だが、そのグラフィックのクオリティの高さは一目瞭然。CGムービーと見まがうばかりの衝撃的な映像に目を奪われる！





↑←迫力あるカメラアングルで走行を追体験。車体のアップも実になめらかだ



なんとレースクイーンもリニューアル!?

今作でデビューとなる新レースクイーン、深水藍（ふかみあい）。前作までのレースクイーン、永瀬麗子の憧れているとか……。はたして新世紀のアイドルとなるか？

PlayStation2

ストリート麻雀トランス 麻神２

■サンソフト
■次世代麻雀ゲーム
■2000年3月4日
■価格未定
▼Jコード114057

"顔色"が読める次世代麻雀がPS2で登場

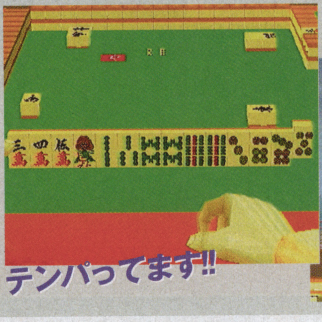
前作ではPSの発売に合わせて登場したが、本作でも、PS2と同時発売する。フルポリゴンの麻雀ゲームとあって、次世代機の能力を計る１本となりそうだ。

背景や卓、牌、人物とすべてをフルポリゴンで表現した本格的４人打ち麻雀ゲーム『麻神２』。本作ではストリートを舞台に、COOLにHOTにばかばかしく生まれ変わった。それぞれのキャラクターは、前作同様に派手なアクションや、麻雀の展開によって変わる表情を見せてくれる。また、PS2と同時発売ということもあって、グラフィック、サウンドとも期待できる作品となっている。



一度でいいから、街中で麻雀を打ってみたい

『麻神』シリーズのウリでもある、フルポリゴンは臨場感あふれるプレイが可能だ。『麻神２』でもその意思が受け継がれている。画面は前作のものだが、ストリートをテーマとした本作だけに、背景のグラフィックの変化には期待できる。





←個性が出てるキャラクターほど、そのくせや表情は際だつ。彼らから出るシグナルを読み取り、局の流れをつかめ！

ストリートで見付けた女子高生にズームアップ!!

コギャルやバンドのボーカルなど、個性的なキャラクターたちが登場する。彼女は登場するキャラクターの１人で、その名は中村みゆき。Ａ型の山羊座、現役高校生で、はつらつとした関西弁を操り麻雀を打つ。性格はせっかちで、事が熟すまで待てないタイプ。口癖は「え〜い、勝負や！」。



さまざまな角度からお楽しみください



Play Station

チョコボコレクション

■スクウェア
■コレクションパック
■99年12月予定
■7800円
▼Jコード115924

3本セットで7800円！ 超お得な3つのチョコボ!!

『ファイナルファンタジーII』でチョコボが初登場してから、満10年。それを記念して発売されるこのゲーム、なんと新作2本+旧作1本というファン感涙の大サービスものだ。

収録作品は右で紹介の3タイトル。中でも『チョコボスタリオン』は単品売りと同時発売で、『ダイスDEチョコボ』はこのコレクションのみの新作だ。今回はこのチョコボのボードゲーム『ダイスDEチョコボ』を紹介しよう。

3タイトルをサービス価格でカップリング!!

ダイスDEチョコボ



←パーティーゲームとして最高。分かりやすいルールで誰でも遊べるボードゲームだ

チョコボスタリオン



←『ダービースタリオン』で有名な薗部博之氏が手がけた話題の新作「競争羽」シミュレーション

チョコボレーシング



←今年3月に発売された人気のレース。魔石を駆使したチョコボの走りがアツい

ダイスを振って土地ゲット



←土地を増やし、クリスタルポイントを目標値まで溜めるのだ



←ライバルの土地に止まると、クリスタルポイントを徴収される





←↓切り替えポイントで進路を変えたり、土地レベルを上げていったりと、ボードゲームには欠かせない戦略要素もあるぞ



←友達魔石は友達を呼び、土地を得るもの。攻撃魔石は攻撃・防御に使うのだ



『チョコボ』シリーズでおなじみのキャラクターが多数登場。この他にもまだまだ出てくるぞ。

Dream Cast

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

■セガ・エンタープライゼス
■3D対戦アクションゲーム
■99年12月9日予定
■価格未定
▼Jコード099686

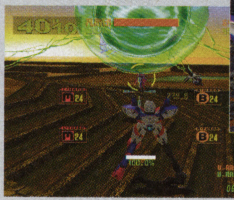
アーケードを超えた興奮と熱狂が体感できる！

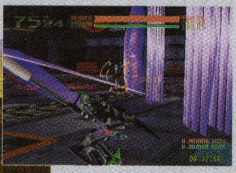
今か今かと熱望していたオラタンファンの皆様に、ウレシイ朗報！とうとう12月初旬に『Ver.5.4』が発売される。アーケードよりもさらに充実した内容をここで紹介しよう。

アーケードでいまだに高い人気を誇っている『バーチャロン』が、長い準備期間を終え遂に12月に発売されることが決定となった。ファン待望のドリームキャスト版ではアーケードの完全移植のみならず、ネットを使用しての対戦やそれを観戦するライブモニター、そしてファン同士のチャットによる会話など『バーチャロン』を中心とした、アーケードよりも充実したコミュニケーションが展開できるだろう。

よりアーケード感を求めてネット上に構築された空間

上記でも紹介したがオラタンファンたちの交流を楽しむことができる空間、「バーチャルアミューズメントセンター」がネット上に展開する。





←↑対戦を観戦し、自分の技と比べてみるのも上達には欠かせない

充実した対戦モードで己を鍛錬すべし!!

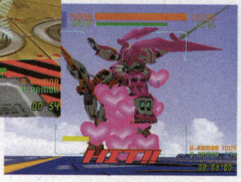
ネットで対戦

ドリームキャスト版の最大の魅力であるネット対戦では、対戦相手をリストから選択するだけで即対戦を行えるイージーロビーと、設定変更・個室を自分で作成したりチャットを楽しめるエキスパートロビーの2つがある。エキスパートでは勝敗数によって階級が上下する制度が設けられ、対戦の際に自分とのランクの目安として見ることが可能だ。



➡ネットでの対戦は、ゲームセンターでの興奮がそのまま味わえるだろう





↑迫力とスリル溢れる攻防戦、戦略や腕前の評価などが、ネット上で繰り広げられる

バーチャロンの面白さは対戦にあり！

通信ケーブルで

やはり対戦は相手が見えたほうがぜんぜん燃えるし、白熱できるというプレイヤーにはドリームキャスト対戦ケーブル（仮）がオススメだ。ドリームキャスト2台をこれで接続することにより、対戦相手とリアルタイムで会話をかわしながらの、アーケードとまったく同一の環境を生みだせる。対戦時のモニター分割も4種類と、バリエーションが効いている。



↑他の人の対戦を観戦し、自分の技と比べてみるのも上達には欠かせない

PlayStation

XI[sái]JUMBO

■SCE
■知能格闘ゲーム
■99年12月予定
■価格未定
▼Jコード115339

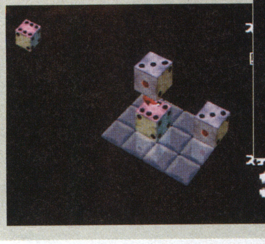
大ヒットサイコロパズルが新要素を引っ提げて登場

シンプルかつ奥の深いゲーム性で多くのプレイヤーを虜にした知能ゲームに、待望の続編が発売される。今回は、新たに改良が加えられたシステム面を中心に紹介しよう。

98年に発売され、100万枚以上のセールスを記録したパズルゲームがパワーアップして帰ってきた。ダイスを転がし、上を向いた目の数とそれに隣接するダイスの数を合わせて消すという基本ルールはそのままだ。とはいえ、今作は単なるモードの追加に止まらず、システム自体にも手を加えているのが大きなポイント。新たな試みで遊びごたえが増しており、前作をやり込んだ人でも新鮮な気持ちでプレイできるはずだ。

今回はAQUIちゃんもパワーアップ

プレイヤーが操作するAQUIちゃん、前作ではダイスを転がすだけだったが、今回はアクションが多彩になった。中でも注目したいのは、隣接したダイスを持ち上げられるようになったこと。しかも持ち上げた物は投げることも可能だ。またジャンプでダイス間の移動が容易になったほか、乗っているダイスごとジャンプすることもできる。



➡これがダイスを持ち上げた瞬間。この状態からダイスの目を変えないで4方向に降ろせる



⬆ダイスだけでなく、AQUIちゃんも持ち上げることができる。相手の邪魔をするのに最適!?

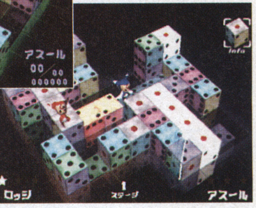
ジャンボな変更点をドドーンと公開!!

ダイスの2段化

システム面で一番の変更といえば、ダイスが2段重ねできるようになったこと。扱うダイスの量が倍になるため、より冷静かつスピーディーな判断が要求されるのだ。また、今まで地面からせり上がってきたダイスが上から降って来るといった細かな追加もある。



⬆1人ですべてのダイスを消すのは至難の業。協力プレイでピンチを切り抜けろ！



⬇2段化されてもチェーンやハッピーワンといった要素は健在。大量連鎖で高得点を狙おう

ジャンボダイスの登場

システムが変われればダイスそのものも変わるというわけで、本作には2×2サイズのダイスが出現。扱いは通常の物と同じなので、チェーンなどもできる。特に対戦モードは相手のフィールドを早く埋めた方が勝ちなので、ジャンボダイスの行方が勝敗のカギを握りそうだ。



⬅見よ、このダイスを！ AQUIちゃんの姿も隠れてしまうほどの巨大さは、思わずのけぞってしまうほどだ

PlayStation

ロビン・ロイドの冒険

■ガスト
■3Dアドベンチャー
■今冬発売予定
■5800円
▼Jコード080497

名探偵発祥のロンドンに新たな名探偵が登場だ

『ファルカタ』や『マリーのアトリエ』など、斬新なゲームを送り出しているガストから、この冬要チェックの1作がまたもや登場。新感覚の探偵アドベンチャーの内容とは？

少年私立探偵がロンドンを舞台に、自由奔放に駆け回るアドベンチャーゲーム『ロビン・ロイドの冒険』。事件の裏に隠された謎を解いていく他、悪者たちとド派手な大立ち回りをするなどの、アクション要素も盛り込まれている。また最大の魅力である謎解きでは、360度の方向から調査物を観察できるシステムなどが搭載され、今までにない本格的な探偵ゲームを堪能できるだろう。

19世紀ロンドンを思わせるオールドファッション

古きよき時代の香りを感じる正統派系の服装。探偵の第1歩はオシャレから？



⬆今回の事件依頼人。大財閥の令嬢でおっとりしているが、きかん気な一面もある

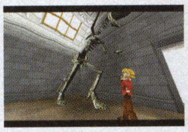
⬆ロビンの助手を務めて（と自分では思って）いる相棒の犬

⬆愉快なこと大好きの青年探偵。破壊力抜群の兵器と相棒バトラーとともに、毎日走り回る日々だ

止まる所を知らないアクティブ探偵が今日も行く!!

探偵基本 その1

最大の特徴は360度探索の仕組み。これにより物体はもちろん、人物はポケットの中まで探索ができるという斬新なシステムなのだ。怪しいモノは隅から隅まで調べる、これすなわち探偵の心得であ～る。



⬆博物館で出会った少年。彼をターゲットに探索システムを起動してみよう

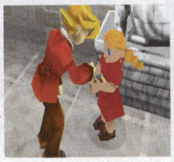




⬇着用している衣服も個別に調査できる。いろいろと調べて事件のカギを探そう

探偵基本 その2

聞き込みだって事件解決の重要な要素。どんな些細な言葉でも心に留め、事件当時の状況を正確に判断しなければならないのだ。



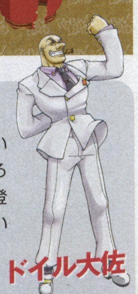
➡子供って些細な事柄でも、結構見てたりする

往年（？）の宿敵も登場！

やはり名探偵たるもの、生涯の宿敵がいなくては！　というワケではないのだろうが、やはりここはお約束のライバル登場。主人公の行く先々に現れ、邪魔をいれるドイル大佐に敢然と立ち向かえ！



⬅戦車を持ち出してくる辺り、邪魔の仕方がテッテー的だ。そのパワーにはある意味脱帽



ドイル大佐

⬆以前ロビンにバカにされたことを根に持ち、しつこくつけまわす

PlayStation

LOVE & DESTROY（ラブ&デストロイ）

■SCE ■99年12月予定
■シミュレーション ■5800円
▼Jコード113271

近未来の美少女と織り成すアツイ戦いと切ない愛の日々

SCEから初の恋愛アクションゲームが登場。キャラクターデザインを人気漫画家の桂正和氏が担当していることで、早くも話題の1作だ。今回はゲームの概要を紹介しよう。

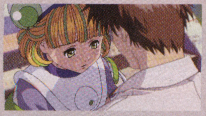
現代の日本都市に突然姿を表した謎の物体、「ジャム」によってもたらされたのは、破壊の恐怖だった。そんなとき、主人公の前に突然現れた3人の少女たち。彼女らは破滅の危機にある未来から飛来し、「ジャム」を倒すために造られた準生命体「Q-TRON」だと主人公に告げる。ストーリーの内容の濃さからいっても、恋愛モノとしてもアクションとしても、充実したプレイ感を味わえそうな、期待大の1本になるだろう。

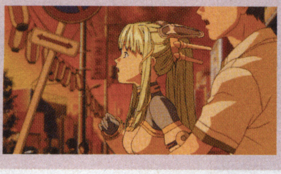
攻撃パワーの大きさは愛のパワーに比例する!!

破壊生命体「ジャム」を倒すことのできる唯一の力、それは“思いやる気持ち”だ。この気持ちを蓄積することで「Q-TRON」は戦闘用ロボットを起動し、パワーアップを図るのだ。



⬆⬇どの娘と親密になるか、どんな対応をするかでストーリーも大きく変化する





⬆思いやる気持ちはコミュニケーションあってこそ！

謎の生命体「ジャム」を倒すため、作られた少女たち

プレイヤーは戦闘用人型ロボット「バトルボット」のパイロットとして、Q-TRONと協力しながらジャムを倒す。3人の少女たちのバトルボットはそれぞれ性能が異なるので、プレイヤーとの相性も考えた選択も必要となってくる。

実験型1号LuLu（ルル）



⬆➡きれいなお姉さん系だが、ときおり表情に寂しい影が走る

膨大な記録を体内に保持する「Q-TRON」の実験型1号で、無口で冷静沈着な性格。

小型ロボットegg（エッグ）

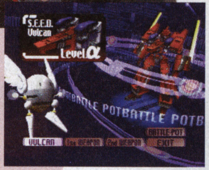


⬆空中浮揚型のエッグは、つねに少女たちの傍らに付き添う

彼女たちとプレイヤーの教官でもあり、ナビゲーターでもある小型ロボット。

実験型2号ViVi（ビビ）



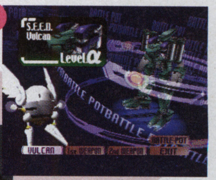


⬆➡意志の強い子だけに、内心は寂しがりやなのかも

実験型1号を元に新たに作り出された、実験型2号。負けず嫌いな性格だが、素直な心の持ち主。

最終型KiKi（キキ）

一番新しく作られた最終形態。記録をほとんど持っておらず、そのせいか好奇心が旺盛。





⬅⬆やっぱり若い人って、いつも元気があるのね？

PlayStation

実況Jリーグ1999 パーフェクトストライカー

■コナミ ■99年12月2日予定
■サッカー ■5800円
▼Jコード111449

新モードを満載して送る定番サッカーゲームの最新版

リアルな選手の動きと的確な実況が人気のサッカーシリーズ最新作が、今冬リリースされる。新たに収録された注目のモードや細かな改良点などをドーンと紹介だ！

Jリーグをメインにした本格サッカーゲームの99年度版。J1、J2の最新選手データや試合日程はもちろん、リーグの入れ替え制まで再現している徹底ぶりが魅力だ。モードはトーナメントやPK戦など全部で8つ。特に今作では『実況パワフルプロ野球』シリーズでお馴染みのサクセスモードが追加され、育成の楽しみも味わえる。アクションとシミュレーション要素を盛り込んだボリューム満点の内容で、サッカーの魅力を隅々まで堪能できそうだ。

ファン待望のサクセスモードが登場

今回の目玉ともいえるのが、このサクセスモード。クラブチームのユースに入団し、3年の間にトップの座を射止めてJリーグ入りするのが目的だ。週ごとの行動をコマンド選択で決定していくシンプルなシステムだが、イベントが豊富なので飽きずに楽しめる。なおトップになった選手は他のモードで使用できるため、育てがいは十分だ。



➡トップの座を目指すにはトレーニングだけでなく、チームメイトや監督の信頼を得ることも重要だ



⬆プレイヤーと同じポジションを争うライバルもいる。彼とはイベントで活着をつけるのか？

細部にわたるこだわりでリアルなサッカーシーンを追求

新モードに目が行きがちな本作だが、肝心の対戦も秀逸。滑らかなモーションに加え、ボタンを押す長さで微妙なボールコントロールが可能な操作性もウリだ。さらに全選手名のアナウンス機能を駆使した実況で、試合の興奮度をさらに高めてくれる。



⬆蹴る強さと角度を調節した絶妙のコーナーキックで、華麗なシュートを決めよう



⬅J1に所属する16チームのスタジアムを忠実に再現。場所によってボールの転がり方も違うようだ



➡ゴール後のリプレイ機能では、再生や巻き戻しが自由自在。自慢のスーパープレイを再現しよう

あのシーンをもう一度…

普通の試合では物足りない人にオススメなのが、決められた残り時間・得点差で試合を再開するシナリオモード。ドラマティックなシチュエーションで、プレイ意欲がグンと高まるというわけだ。



➡ゲーム選択時には難易度も表示。逆転の可能性が低いほど挑戦のしがいがあるというもの

PlayStation

バンパイアハンターD

■ビクター インタラクティブ ソフトウェア(ビクターソフト)　■今冬発売予定
■3Dアドベンチャー　■5800円
▼Jコード113000

闇と光を凌駕する者"D"の終わりなき戦いを描く

人気作家・菊地秀行氏の代表作品の1つ、『バンパイアハンターD』がゲーム化。原作の持つ独特の雰囲気を見事に再現した、ファン待望の1作に期待しよう。

シリーズ刊行されている伝記小説『バンパイアハンターD』が、第3巻「D-妖殺行」をベースに3Dアドベンチャーとして登場する。小説で醸し出されている重厚で華麗かつ沈鬱なムードが絶妙に再現されており、大きな魅力の要因の1つとなっている。異形の魔物たちを華麗に切り払う、爽快感溢れる3Dアクションも存分に味わえ"D"の世界に深くハマリ込むこと必至の秀作だ。

使用キャラクターは2パターン

小説ではあくまでも"D"が主人公だが、ゲーム内ではライバルチームの1人、レイラをプレイヤーキャラクターとして使用することも可能。攻撃武器もそれぞれ異なり、"D"は剣を使用しレイラは銃による攻撃を繰り出す。どのようなストーリーの分岐をみせるかにも期待したいところだ。



➡剣の他にも白木の矢などの遠距離攻撃もできる

➡詳細は不明だが、銃を始めとして"D"とは異種の武器や攻撃アイテムを所持していると思われる

絶え間なく"D"を襲う、敵、罠、謎の嵐!!

"D"を狙うさまざまなモノども

"D"の行く手を阻もうとするモンスターたちとのアクション展開はもちろん、潜入先のチェイテ城自体にも多彩なトラップや謎が仕掛けられており、息つく暇もないシナリオ展開をプレイヤーに楽しませてくれる。



異形のモンスターたち

⬆➡縦斬り・ジャンプ斬りなどの通常技以外にも、連続技や必殺技なども繰り出せる



⬅"D"と同じバンパイアを狩る者たち。目的を同じくするがゆえに"D"を亡き者にしようと目論む

狙っているのはモンスターだけじゃない



➡今回のターゲット、貴族のマイエルリンクとは最終決戦になるのだろうか?

生き抜く術は"左手"にある

"D"の左掌にはパラサイトが寄生しており、これを特殊能力として戦闘時に使用することもできる。また妙に博学でさまざまな情報をもたらしてくれる、アドバイザーでもある。



➡左手は直接攻撃の他、回復や吸収などの補助技も持ち合わせた力強いモノである

PlayStation

剣客異聞録　甦りし蒼紅の刃
サムライスピリッツ新章

■SNK　■99年12月予定
■剣劇エンターテイメント　■価格未定
※画面は開発中のものです
▼Jコード113263

あの『サムライスピリッツ』が初の家庭用オリジナルで登場!

剣術格闘というジャンルを確立させた『サムライスピリッツ』の最新作は、なんと初の家庭用オリジナル作品。刀と刀の真剣勝負を、今度はプレイステーションで味わおう!

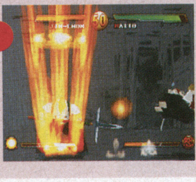
今回の舞台は、前作『アスラ斬魔伝』から20年後の江戸。国家転覆を企む覇業三刃衆を打倒するため、各々の剣士が目的を目指すマルチストーリーだ。選べる剣士は全11人。お馴染の覇王丸は老いた姿で登場するが、ほとんど新キャラクターという、まさに『新章』の名に相応しい一新を遂げている。画面写真を見ても分かるように、今作では修羅と羅刹という異なる剣術タイプを選ぶことはできないようだが、剣術格闘ならではの緊張感のあるアクションは、よりリアルに生まれ変わっている。家庭用ならではの各種モードも見逃せないところだ。

剣術格闘ならではの「技」を駆使し、血で血を洗う攻防を繰り広げろ!!



鍔迫り合い

鍔ぜり合いに負けると、不利な体制になる。その後の攻防にも支障を来たすので、真剣に勝負!



怒り爆発

怒りゲージを消費することで一発逆転を狙える大技が発動。最後まで気が抜けない



いなし

相手の攻撃を受け流して、相手の背を取れ!



避け

先読みで身をかわし、相手の攻撃を避ける

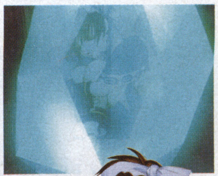


弾き

相手の攻撃を弾き、よろめいた相手を斬る!

物語のカギを握る、2人の巫女の存在

聖霊と化し、剣士たちを導くナコルル。一方、来たるべき危機の切り札として、封印されたリムルル……。今回はプレイヤーキャラとして動かすことはできないが、この姉妹が随所で物語と深く関わってくることは間違いないだろう。



ナコルル



➡大自然の聖霊と化し、光の巫女として剣士たちに啓示を与える

リムルル



➡氷の精霊コンルに護られ、20年の時を越えた光の巫女。危機が訪れたとき、彼女は目覚めるのか!?

ファン向けのおまけ要素も大充実!!

ギャラリーモードではイラストのコレクションが、ポケットステーションではナコルルを主人公としたダンジョンRPGが楽しめるという、ファンも納得のおまけ要素が盛りだくさん! これも、家庭用ならではだよね!



⬅ナビゲーターはリムルル。ここではミニゲームも楽しめる

バーミリオンデザート

Dream Cast

■リバーヒルソフト ■99年12月発売予定
■チーム戦略シミュレーションRPG ■5800円
▼Jコード113611

敵を制覇するのは武力に非ず 知謀と判断力が真の力なり

硬派なゲームを得意とするリバーヒルソフト。そのイメージに違わぬ奥の深い本格派シミュレーションが、この『バーミリオンデザート』だ。

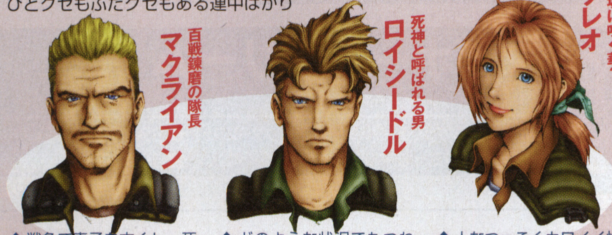
このゲームではプレイヤーは言わば参謀の立場にあり、戦場の情報を元に作戦を練って歩兵部隊を出撃させ、作戦遂行を図る本格派のシミュレーションだ。特色の1つは決行作戦がいつでも変更可能なこと。つまり戦略を練るだけでなく、戦闘にリアルタイムで逐次指示を与えることが可能なのだ。もちろん戦闘だけでなくイベントや訓練などのシーンも多彩に展開され、充実感たっぷりの1本だ。



↑地形や環境はもちろん、天候や時間などが及ぼす影響も細かく設定されている

壮大なドラマを彩るキャラクターたち

プレイヤーが保有する歩兵部隊は8名。どれも個性豊かな、言い替えればひとクセもふたクセもある連中ばかりだ。ここでは一部の主人公たちを紹介しよう。



↑戦争で妻子を亡くし、死に場所を求めて戦場にきた。鋭い眼光が戦歴を物語る

↑どのような状況でもつねに冷静沈着な男。どうやら過去の記憶がないらしいが

↑人なつっこくカワイイ性格のヒロイン。なぜか入隊までの経歴を隠している

隊の存亡は司令官であるプレイヤーが握る

もっとも驚異的なのはシミュレート範囲の広さだ。戦場・敵の数や攻撃方法予想はもとより、目的別フォーメーションの配置や隊員たちがお互いに相手に持つ感情など、すべてを考慮した上での作戦立案が必要とされる。また現地でのトラップやアイテム発見などのハプニングにも、リアルタイムで対応しなくてはならないのだ。

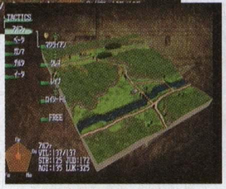


←司令も「人質救出」や「撤退」などバラエティーに富んでいる

←戦闘中キャラクターはオートで動くが、判断をあおぐことも



←武器は買うだけでなく開発も可能



→自然や建物を最大限に活用しよう



←少数精鋭で攻めるときの重要な配置がモノをいう支援射撃



→夜は奇襲には最適だが、敵側を判別しにくい欠点もある



←戦闘は平地に限らず橋上や砂漠など苛酷な状況でも行われる

CRAZY TAXI

Dream Cast

■セガ・エンタープライゼス ■2000年1月予定
■ドライブアクションゲーム ■5800円
▼Jコード115509

乗車拒否は当たり前の ブッ飛びタクシーが開業!

今年2月にアーケードで登場したドライブゲームが、ドリームキャストに移植。タクシーで町中を爆走するという一風変わったシチュエーションで、新鮮なプレイ感が味わえる!

タクシーの運転手になり、時間内に多くの客を送り届けて料金を稼ぐこのゲーム。従来のレースゲームとは、一味違った作りになっている。1秒でも早く目的地に着くためには、途中で電柱や車と衝突しようがお構いなしという豪快なスタイルがウリだ。もちろんリアルな挙動やスピード感は忠実に再現されており、ダイナミックな走りが楽しめる。



↑客を見つけたら目の前で急停車。目的地の距離が色分け表示されるので、高い稼ぎを得るためには乗車拒否もポイントとなる

街を騒がす4人の荒くれ運転手たち



↑運転手たちは全員一癖も二癖もありそうな奴らばかり。豪快かつ乱暴な運転で、はたして大金を稼げるのか?

プレイヤーが選べるキャラクターは全部で4人。それぞれが愛車のオープンタクシーを持っているので、好みに合ったチョイスができる。また本作はキャラクターのリアクションが豊富なので、乗客との掛け合いも楽しみの1つだ。西海岸風のステージにピッタリの、陽気な雰囲気を満喫しよう!

マナー無視のドライビングテクニックが全開!!

乗客は乗り心地よりもスピードを重視するため、時間短縮のためにはどこを走ってもOK。本作ならではのクレイジーな走りをダイジェストで紹介しよう







→フィールド上の障害物にぶつかってもお咎めなし。行く手を阻む邪魔者はガンガン破壊しながら進め

←↑ジャンプやドリフトを駆使したショートカットで、目的地へと急ぐ乗客の要望に応えよう

乗客の反応も多様!



↑早く目的地に到着すれば通常料金に加えてチップも貰える。さらにプレイ時間もプラスされるなどいいことばかり



↑安全運転で走っていると、乗客が怒ってタクシーから飛び降りてしまう。この場合、当然料金は貰えないのだ

PS バイオハザード　ガンサバイバー（仮）

■カプコン　■発売日未定
■サバイバルシューティング　■価格未定

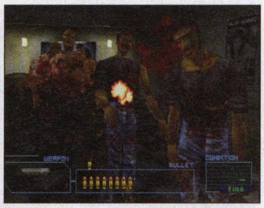
▼Jコード113425

群がるゾンビどもを、華麗なガンさばきで撃破！

大ヒットホラーアドベンチャー『バイオハザード』が、ガンシューティングになって登場！　従来のガンシューティングとは違い、ガンコントローラーの操作で、マップ内を自分で自由に移動することができるのだ。実際に銃（ガンコン）を握ったまま建物内をさまようことになり、今まで以上の緊張感が期待できるだろう。

➡武器も豊富に用意されている。ショットガンでカラスの群れを一掃





⬆迫ってくるゾンビに対し、じりじりと後退しながら応戦。従来のガンシューティングにはない要素だ

DC PANZER FRONT

■アスキー　■99年12月22日
■シミュレーション　■6800円

▼Jコード098001

地上最強の兵器・戦車を繰り、第２次世界大戦を駆け抜けろ！

第２次世界大戦の戦車戦を再現した戦略シミュレーション。プレイヤーは戦術に応じて味方を指揮し、自軍を勝利に導くことが目的となる。戦車はもちろん、戦場となる地形も再現され、さらに戦場での優劣も存在するので高い緊張感が得られる。また一撃で勝負が決まるなど、爽快感も高い。なおDC版も同時発売の予定だ。

➡リアルタイムで進行する戦局を読み、瞬時に決断しなくてはならない





⬆戦場では僚機に指示を出して進行ルートを選択することも。ヨーロッパを中心に約20の戦場が用意されている

PS 電車でGO! 名古屋鉄道編

■タイトー　■発売日未定
■電車運転ゲーム　■5800円

▼Jコード114341

人気シリーズ最新作。今度は名古屋を舞台に出発進行！

アーケードを始め、各ハードで大人気の『電車でGO!』に最新作が登場。今回は名古屋の私鉄が舞台となっている。名古屋鉄道の基幹本線である名古屋本線、区間によっては路面電車として運行する美濃町線、そして沿線には観光名所も点在する犬山線などが収録される。また、ファンには嬉しいデータベースも用意されている。

➡味わい深い路線や車両が多い名鉄だけに、その再現度も気になるところ





⬆路面電車での運行では、周囲の歩行者や自動車もリアルタイムで動くので、今までとは違った気分が味わえるはず

PS マイホームドリーム

■ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）　■99年12月2日
■住宅設計シミュレーション　■5800円

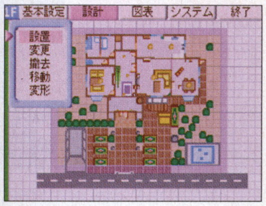
▼Jコード113018

今度のマイホームは、ガーデニングも楽しめる庭付き一戸建て

理想のマイホームを自由に設計できる住宅設計シミュレーションの第２弾。今作では、なんと人気のガーデニングも楽しめるようになった。庭に好きな草花を植えられるだけでなく、庭を飾るさまざまなアイテムも用意されているのだ。もちろん完成後は家の中や庭園内を歩き回って、じっくり鑑賞することもできる。

➡庭や家の中を歩けるウォークスルー画面も、クオリティアップしている





⬆住宅設計の知識がなくても、簡単に設計ができる。また前作に比べ、複雑な間取りも設計できるようになった

PS 爆走！デコトラ伝説２～男人生夢一路～

■スパイク　■99年12月予定
■デコトラレースゲーム　■5800円

▼Jコード113689

『デコトラ２』には桃次郎こと菅原文太も出演

世のトラック野郎を歓喜させた『デコトラ伝説』がパワーアップして登場！　今回は中型トラック10種類の他、要望の多かった大型トラックも８種類用意。それぞれにカーゴ、ダンプの車両選択もあるという凝りようだ。また、パーツ数も大幅アップ。大好評のペイントツールも320×480へと解像度がアップされているのだ。

➡日本全国のトラッカーたちと勝負を繰り広げ、全国制覇を目指せ





⬆トラックを気合いで急加速させる「男の気合い」や、相手のパーツやトラックを奪えるシステムを追加

PS ～アートカミオン～　芸術伝

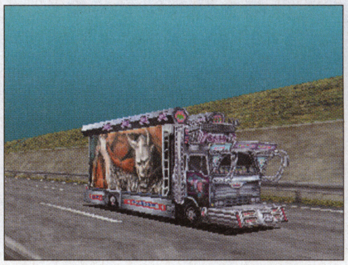
■TYO　■99年12月予定
■レース　■価格未定

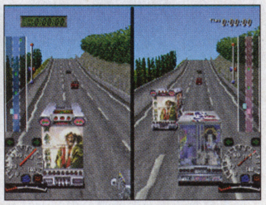
▼Jコード112241

カリスマペイント師を迎えた、アートトラックレースが登場

あの大ヒットゲーム、『デコトラ伝説』を手がけたスタッフが送るニューゲームがこれ。アートトラック界のカリスマペイント師・関口操氏を監修に迎え、入魂のアートトラックゲームとなっている。トラックの種類は4t車から大型車とバラエティー豊かに、アートパーツ数も１万種類以上というボリューム満点の内容だ。

➡関口氏の愛車「芸術丸」もゲーム中に登場するのだ





⬆２人対戦の他、未公開ながらさまざまなシステムが導入される予定。期待して待て！

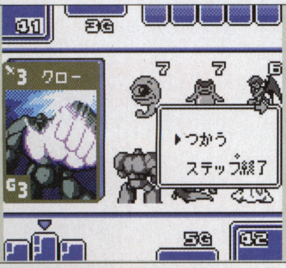
GB モンスターファームバトルカードGB

■テクモ ■99年12月予定
■カードシミュレーション ■3980円予定
▼Jコード115789

ブリーダーの楽しい世界が、GBでさらに広がる！

PSだけにとどまらない人気を誇る『モンスターファーム』。今度は、トレーディングカード「モンスターファームバトルカード」をベースにしたソフトがGBで登場する。GB版ではロールプレイングの要素も盛り込まれるなど、PS版やカードゲームとは一味違った、新たな『モンスターファーム』の面白さが味わえそうだ。

➡3枚のモンスターカードと、50枚の技カードを使って、戦っていく





⬆ブリーダーである主人公が、さまざまな場所を旅しながら、カードバトルを繰り広げることになるようだ

PS EVERGRACE

■フロム・ソフトウェア ■2000年春予定
■リアルタイムアクションRPG ■価格未定
▼Jコード115665

トータルコーディネートをキめて、敵をやっつけろ!

装備品が勝敗を分けるアクションロールプレイングが登場する。消滅したはずの過去の帝国の謎を解き明かし、元の世界へ戻ることが目的となっている。特徴とも言えるドレスアップシステムは、装備品によってグラフィックが変化し、組み合わせによっては戦闘を有利に進められるというもの。自分のセンスが試される一本に。

➡自分の装備品が、直接イベントに関係してくるシーンも存在する





⬆自分の属性と綿密に関わってくる宝石。与えるダメージに差が出るのはもちろん、攻撃方法も変わってくる

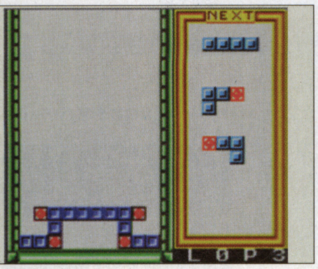
GB SUPER BOMBLISS DX

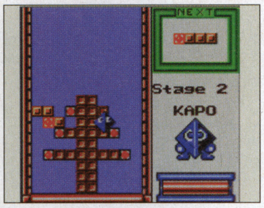
■ビーピーエス ■99年12月予定
■パズル ■3980円
▼Jコード115291

デカボム連鎖で、ブロックなんて消しちゃおう!

さまざまなブロックを積み上げ、ボムを利用して消していく人気パズル『スーパーボンブリス』がパワーアップして登場する。ゲームボーイカラーに対応になったことで、爆発シーンがよりダイナミックになっているのだ。さらに、今作ではパズルモードも収録されている。なんと100問も用意されているので、長く楽しめるぞ。

➡パズルモードでは、用意されたブロックが表示される





⬆おじゃまキャラクターが登場するFIGHTモードでは、なんと積み上げたブロックを食べられてしまう！

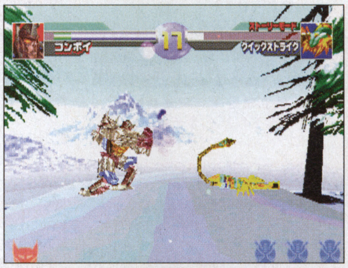
PS ビーストウォーズメタルス 激突！ガンガンバトル

■タカラ ■99年12月予定
■3D対戦アクション ■5800円
▼Jコード115282

原作の雰囲気をそのまま移植した、爆笑対戦アクション

10月よりTV東京系で放映されているフルCGアニメ『ビーストウォーズメタルス』が早くもプレイステーションに登場する。正義のサイバトロンか、悪のデストロンを選んで、敵を倒しながら敵基地を目指していくという内容だ。お子様を考慮してか操作方法も簡単で、万人が「ビーストウォーズ」の世界が楽しめる。

➡アニメ同様によく喋ってくれ、おなじみのぶっ飛んだセリフも満載だ!





⬆トレーニングモードでは、好きなキャラクターと対戦相手を選んで、戦いの技術を磨くことができる

追っかけ掲示板

2000年に向け、気になるソフトが盛りだくさん

とうとう最後なった新作情報、今月も一気に紹介していこう！ まずは年末に向け、期待のソフトがラインナップされているDC。あの『バイオハザード2』が12月にリリースされることとなった。『CORD:Veronica』の発売が控えているだけに、未プレイの人にオススメ。またフライトシミュレーション『エアロダンシング』の続編や、セガ期待のレースゲーム『HOMOLOGATION Special』も注目のゲームだ。GBでは、『ダビスタ牧場（仮）』が気になるところ。こちらはパスワードを使用することで、PS版の『ダービースタリオン99』とリンクできるという画期的なシステムが採用されているのだ。詳細不明ながら、PS2のソフトとしてコナミから発表されたのが、『ライゼリート（仮）』。タイトーからは、アーケードでリリースされていた『CHAOS HEAT』のパワーアップ版とも言える、『CHAOS BREAK』がPSからリリースされることが決定している。



⬆『悪魔城ドラキュラ黙示録外伝 レジェンド オブ コーネル』はN64で12月発売



⬆人気作『マリオパーティ』の続編『2』が発表。発売は、12月頃になりそう

PS DRIVER

■スパイク ■2000年春発売予定
■ハリウッド・カーチェイスアクション ■価格未定
▼Jコード113701

極秘任務を遂行し、犯罪組織を壊滅せよ！

ハリウッド映画顔負けのカーチェイスを体験できる『DRIVER』。潜入捜査官として、裏の仕事を引き受けながらアメリカの犯罪組織を撲滅させるのが目的だ。パトカーの追跡を振り切ったりターゲットの車を時間内に破壊するなど、ミッションも多彩。自由度が高く、今までのレースゲームとは一味違った爽快感が得られそうだ。

➡従来のレースゲームと違い、街中を自由に駆け抜けることができる





⬆リプレイを自由に編集して自分だけのカーチェイス映画を作ることができる

- インターネットで学ぼう
- ボランティアを通して学ぶ
- 資格団体・協会の情報
- 資格試験ワンポイントアドバイス
- 図書館・資料館情報
- 学びに関する注目本
- 個人投稿掲示板じゃマール
- ユーザーコラム

仕事

アルバイト・就職・転職・独立まで、仕事情報は全ておまかせ。

- アルバイト
  - フロム・エーオンライン
  - デジタルサテライト
  - アルバイト探しの基礎知識
  - デジタル用語の基礎知識
- 就職
  - リクルートNAVI
  - リクナビ手帳(会員専用画面)
  - リクルート合同説明会
  - 業界大研究
  - 就職ジャーナル
  - 就職活動お役立ち情報
  - 就職活動アイテム準備マニュアル
- 転職
  - Digital B-ing(転職情報)
  - Sim-Career
  - 今週の新着求人情報
  - 求人情報メーリングサービス
  - 営業適正診断テスト
- 人材バンク
  - Career-Square
  - 求職エントリー
  - Virtual Job Matching
  - スキルや志向から適職発見
  - 地域・職種別求人情報メール
  - 業界・職種別求人動向
- 独立
  - アントレネット(検索・投稿)
  - 会社設立・店舗開発・フリーランス等各マニュアル
  - 海外提携相談サービス
  - 起業・独立クリニック
  - 事務所・店舗探し(ふぉれんと)
- 人材派遣
  - SHE'S ONLINE
  - 仕事情報の照会
  - 人材派遣仮登録(無料)
- スキルアップ・資格
  - 社会人のための特集&スクール検索
  - 女子学生のためのスクール探索
  - ためになる特集&読み物
  - デジタルクリエイター

本

国内70万冊の和書が全て検索・購入可能 安く、早い配達にも注目です。

- 本の検索
- オンラインショッピング
- 今週の新刊
- ベストセラー
- 何でもランキング
- 今月の注目本から探す
- 出版社推薦本から探す
- この本に一言!
- 本のエッセイ「私の一冊」
- オンラインで読む
  - 書籍ダウンロード販売
  - オンラインマガジン
- 古本屋を巡る
- 雑誌について知りたい
- 図書館で借りる
- 本について深く知りたい
- 個人投稿掲示板じゃマール
- ユーザーコラム
- ショッピングガイド

音楽

約50万タイトルのCDが探して買える。アーティスト関連ホームページも紹介。

- CD オンラインSHOP
- いい曲ランキング
  - ランキング結果
  - 富澤一誠の俺が言う!
- ジャンルでアラカルト
  - 邦楽(JPOP&ROCK)
  - ロック&ポップス
  - レゲエ
  - ヒップホップ
  - ヘビィメタル
  - クラブ&ダンス
  - クラシック
- 今どきルックアップ
  - ドラマソングサーチ
  - CMソングサーチ
  - ウェディングソング
  - ランキングアラカルト
  - 最新ムービーソング
- SHOP インフォメーション
- 音楽に関する注目本
- 個人投稿掲示板じゃマール
- ユーザーコラム
- お問合わせ

映画

最新映画・ビデオ情報が全てわかる。予告編やインタビュー、メイキングも公開!

- WHAT'S HOT
- 最新映画情報
- 興行ランキング
- 最新ビデオ情報
- ビデオレンタルランキング
- カミングスーンTV
- 映画館口コミ情報
  - MOVIE EXPRESS
  - VIDEO FILE
  - 東京映画BANZUKE
  - V-JACK RANCKING
  - クロのMovie Delivery
  - 智子のMY BEST VIDEO
  - U.S. BEST HIT MOVIE
  - Focus "今週の1本"
  - ENTERTAMENT TIME OUT
  - 今月の放送スケジュール
- プレゼントコーナー
- 映画についてもっと知りたい
  - 洋画情報
  - 邦画情報
  - アジア映画情報
  - 映画評論
  - オリジナルビデオシリーズ
- 映画館・テレビで見る
  - 映画館に観に行く
  - 映画はTVで見る
  - 映画はビデオで見る
- 映画に関する注目本
- 個人投稿掲示板じゃマール
- ユーザーコラム

ゲーム

98年以降発売のゲームソフト1200本をすべて掲載。

- ゲームの検索
- 今週発売のソフト
- 今月発売のソフト
- 業界ニュース
- ゲームメーカ
  - ハード系
  - ソフト系
- 注目タイトル関連サイト
  - アクション系
  - 頭脳系
  - オールマイティー
  - オンラインゲーム
  - 携帯型ゲーム
  - フリーウェア
  - 非コンピュータなゲーム
  - ゲームレビュー
- ゲームの注目本
- ユーザーコラム
- 個人投稿掲示板じゃマール

コンピュータ

ハードもソフトもお得なプライスで購入。チャレンジプライスダウン実施中!

- ハードウェアショップ
  - デスクトップパソコン
  - ノートブックパソコン
  - デジタルカメラ
  - プリンター
  - モバイル・PDA
  - ディスプレイ
  - アクセサリー・消耗品
  - その他・周辺機器
  - メモリ・HDD
  - ビギナー向け特別商品
  - 出張サポートサービス
  - 電話サポートサービス
  - 中古買取サービス
- ソフトウェアショップ
  - Special Sale
  - ソフトウェアを選ぶ・買う
  - ソフトウェアランキング
  - ジャンル別おすすめソフト
  - 協賛企業
  - CD-ROM Fan
- ダウンロード
- バイヤーズガイド
- コンピュータニュース
- コンピュータとインターネット
- パソコン業界リンク
- キーマンズネット
- コンピュータの注目本
- 個人投稿掲示板じゃマール
- ユーザーコラム

飲食

日本最大級の飲食店検索サービス! こだわり条件でお好みのお店が探せます。

- GOURMETクイックサーチ
  - 特集
  - 作りたい
  - 買いたい
  - 旬の逸品
- GOURMET BOX
  - 北海道地方
  - 東北地方
  - 関東地方 東京都以外
  - 東京都
  - 中部地方
  - 関西地方 大阪府以外
  - 大阪府
  - 中四国地方
  - 九州・沖縄地方
- 食に関する注目本
- ISIZE Club eとは?
- 個人投稿掲示板じゃマール
- ユーザーコラム

ファッション

ファッション情報満載。一流ブランド商品やディスカウント商品の購入も可能!

- 今週のおすすめアイテム
- Shoping
- ファッショントレンドを読む
- ネットショッピングを楽しむ
- ファッション・インフォメーション
- キレイになろう
- 賢くget
- ウィークエンドはアクティブに
- 私のこだわりブランド
- お役立ち情報
- ファッションの注目本
- 個人投稿掲示板じゃマール
  - ファッション系
  - ビューティ・ヘルス系
- ショッピングガイド
- ユーザーコラム

スポーツ

F-1、プロ野球速報からスポーツコラムまで。オススメリンクも充実

- SPORTS NEWS
- F-1速報
- SPORTS COLOSSEUM
- TRY! Webvoter
- 野球スコアボード
- サッカー
- スキー・スノーボード
- マリンスポーツ
- ゴルフ
- フィッシング
- モータースポーツ
- アメリカンフットボール
- テニス
- 競馬
- 格闘技・武道
- スポーツの注目本
- ユーザーコラム
- 個人投稿掲示板じゃマール

じゃマール

掲示板サイトの決定版。買いたい、売りたい、出会いたい情報が常時2万件。

- ご利用ガイド
- 投稿する
- 投稿を系・族で探す
  - ファッション系
  - 音楽系
  - スポーツ系
  - エンタテイメント系
  - アート系
  - フード・ドリンク系
  - 旅・レジャー系
  - アウトドア系
  - 車・バイク・自転車系
  - ゲーム系
  - コンピュータ系
  - コレクター系
  - ペット系
  - チャンス系
  - ビューティ・ヘルス系
  - お勉強系
  - 住まい・暮らし系
  - 子育て系
  - 人生系
  - 出会い系
- 投稿をモノで探す

今後の予定

天気 週間予報、UV指数、台風情報…

地図 気になる場所を地図で確認

eカード インターネットでグリーティングカード

ストリーミング番組表 ネットLIVEやアーティストビデオ放送の番組表

とっても細かいですが、これは99年6月現在のISIZE(イサイズ)の全コンテンツ。ISIZEでご利用できる情報サービスの一覧です。140万件という日本最大級の情報件数はもちろんですが、ここで本当に知ってもらいたいのはその使い勝手です。例えば海外旅行ではいろんな項目から検索できるだけでなく、旅行の予約や販売も始めています。例えば、新車見積もりサービスでは、欲しいクルマにオプションをつけて幾らになるのかをサイト上で知ることが出来ます。いつでも自分だけの必要な情報を受け取れる自分専用のホームページ「My ISIZE」や、紹介している宿やお店で5%〜50%の優待割引が受けられる「ISIZE club e」も、自慢したい項目です。他にもたくさんたくさんお伝えしたいのですが、伝えきれないのでマップにしました。当然、これが最終形ではありません。というより、ISIZEはスタートしたばかり。情報量、便利さ、丁寧さ、信頼性、何をとっても日本一のサイトと日本中の方が認めてくれるまで、常に進化しつづけます。

RECRUIT

ISIZE

www.isize.com

旅・レジャー

海外も国内も旅行検索は
おまかせ。海外ツアーは予約・
問い合わせも可能。

- **海外旅行情報**
  - おすすめ旬のツアー
  - 行き先別ツアー予約
  - 予算別行き先ナビ
  - モデルコースナビ
  - テーマで選ぶツアー
  - ホテル
  - 航空券
  - 予約問合せ状況
  - レンタカー
  - ユーレイルパス
  - 旅行保険
  - イベントチケット情報
  - 現地発着ツアー
  - 現地情報
  - ハワイゴルフ場情報
  - 旅行準備ガイド
  - 本日の為替レート
  - エアラインカタログ
  - フライトスケジュール
  - イベント&ニュース
  - 外国語を学ぶ
- **国内旅行情報**
  - 日本の宿　行き先別検索
  - 日本の宿　お好み条件検索
  - 日本の宿　フリーワード検索
  - キャンプ場情報
  - 乗り換え案内
  - 現地情報
  - 最新お遊び情報
  - ゴルフ場情報
  - イベントカレンダー
  - 旅行準備ガイド
- **旅行計画BOX**
- **気象情報**
- **旅行なんでも相談室**
- **クチコミ&ランキング**
- **プレゼント情報**
- **My ISIZE TRAVELとは?**
- **ISIZE Club eとは?**
- **旅・レジャーの注目本**
- **アンケート**
- **個人投稿掲示板じゃマール**
  - 旅・レジャー系
  - アウトドア系
- **ユーザーコラム**

住まい

家を買う・借りる・建てる
全て対応。様々なニーズに
合わせて検索できます。

- **住まいを買う**
  - 首都圏の物件
  - 関西の物件
  - 東北の物件
  - 東海の物件
  - 中国の物件
  - 九州の物件
  - 不動産会社大辞典(首都圏)
  - アンケート・プレゼント
  - 友の会に入ろう!
  - 競売物件(首都圏)
  - 人気中古マンション紹介(関西)
  - マイホームの検索
  - 住宅情報News
  - 駅別住宅相場情報(首都圏)
  - マイホーム購入Q&A
  - お役立ちシート
  - 電車乗り換え案内
  - 公共機関
  - 生活関連施設
  - 環境問題
  - ガーデニング
  - ペット
- **住まいを借りる**
  - 首都圏の物件
  - 関西の物件
  - 北海道の物件
  - 東北の物件
  - 東海の物件
  - 中国の物件
  - 九州の物件
  - 沿線別家賃相場表(首都圏)
  - How to 賃貸
  - 公団住宅の借り方
  - 電車乗り換え案内
  - 生活関連施設
  - 環境問題
  - ガーデニング
  - ペット
- **住まいを建てる**
  - 注目のハウジングメーカー
  - 住宅設備情報
  - カタログ無料送付サービス
  - 無料設計相談
  - 家づくりの基礎知識
  - 満足リフォーム講座
  - 全国展示場ガイド
  - 調査リリース
  - ハウジング倶楽部のお知らせ
  - マイホームのお金
  - 公共機関
  - 生活関連施設
  - 環境問題
- **住まいに関する注目本**
- **個人投稿掲示板じゃマール**
  - 住まい・暮らし系
  - ペット系
- **ユーザーコラム**
- **今から知っておきたい!**
- **住宅購入必須マネー特集**
- **建築・インテリア関連スクール**

お金

貯蓄、投資、ファンド、保険など
金融の総合サイト。
シミュレーションも充実。

- **貯蓄**
  - 家計管理度を診断
  - 貯蓄可能額を試算
  - 積立額を試算
  - 有利な貯蓄商品を選ぶ
  - 預入金利一覧
  - 貯蓄商品ガイド
  - 銀行店舗MAP
  - 家計簿
- **投資**
  - 投資レベルを診断
  - ＜為替レートをチェック＞
  - 投資商品ガイド
  - 証券会社店舗MAP
  - マーケット情報
  - 投資関連コミュニティー
- **投資信託**
  - ファンド診断
  - 今、注目のファンド
  - ファンド名で選ぶ
  - 販売会社で選ぶ
  - 国内ファンド絞込み
  - 外国籍ファンド絞込み
  - ファンド商品ガイド
  - マーケット情報
  - 評価機関
  - 投資信託コミュニティー
- **保険**
  - 必要保障額の目安
  - ＜自動車保険を選ぶ＞
  - ＜海外旅行保険を選ぶ＞
  - 保険商品ガイド
  - 医療・ガン保険検索
  - 保険診断サービス
  - 便利なサービス
  - おもしろメニュー
- **住宅**
  - 借入可能額試算
  - 購入可能価額試算
  - 繰上返済額試算
  - 頭金積立額試算
  - 住宅ローン金利一覧
  - 住宅系金融商品ガイド
- **結婚&子ども**
  - ＜結婚費用を試算＞
  - 教育費用を試算
  - 結婚教育系金融商品ガイド
- **無料相談窓口**
- **金運占い**
- **お得な情報**
- **業界団体・公的機関**
- **決算・格付**
- **海外マネーサイト**
- **お金に関する注目本**
- **ユーザーコラム**

車

中古車・新車からカー用品まで
車情報満載。
新車見積りサービスも便利。

- **クルマ買いたい・売りたい**
  - 新車見積サービス
  - 新車パーフェクトガイド
  - 新車試乗レポート
  - 中古車検索
  - 中古車探してマッチング
  - クルマ買取り店検索
  - クルマ購入体験談(Team C)
  - クルマ購入・売却基礎知識
- **カーライフを充実させたい**
  - カーナビ&オーディオ
  - パーツショップ・メーカー検索
  - 整備・車検ガイド
  - メンテナンス・カーケア
  - ドライブお役立ち情報
- **保険・ローンについて知りたい**
  - お得な自動車保険
  - 賢いオートローン選び
- **メーカー・クルマ関連サイトリンク**
  - インポーター
  - クルマ雑誌サイトリンク
  - 国内メーカー
  - 輸入車メーカー
  - モータースポーツ
- **クルマ関連FAQ**
- **車に関する注目本**
- **個人投稿掲示板じゃマール**
  - 車・バイク・自転車系
  - 旅・レジャー系
  - アウトドア系
- **ユーザーコラム**

結婚・育児

約1000件の
式場検索ができる。資料請求・
訪問予約機能も便利。

- **WEDDING**
  - 披露宴会場検索NAVI
  - 結婚費用シミュレーション
  - 結婚図書館
  - 相性診断
  - 花嫁適性テスト
  - 新生活ノウハウ
- **BABY**
  - なかまを探そう
  - おでかけしよう
  - 親子の健康
  - しっかりパパ!ママ!
  - すくすく学ぼう
  - 親子の占い
- **ISIZE Club eとは?**
- **結婚・育児の注目本**
- **個人投稿掲示板じゃマール**
  - 住まい・暮らし系
  - 子育て系
- **ユーザーコラム**

進学・スキル・資格

高校生のための進学情報、
学生・社会人のための
スクール情報が充実。

- **高校生**
- **学生のための特集&スクール検索**
  - スクール検索
  - 講演・セミナー情報
  - 海外で学ぶための情報
  - インターネットで学ぼう
  - ボランティアを通して学ぶ
- **社会人のための特集&スクール検索**
  - Career-Square
  - スクール検索
  - 講演・セミナー情報
  - 海外で学ぶための情報
  - インターネットで学ぼう
- **デジタルクリエイターをめざす人の特集&スクール検索**
  - おすすめのスクール特集
  - スクール検索
  - 講演・セミナー情報
  - インターネットで学ぼう
- **診断&お試し**
  - 資格取得チェックテスト
  - 女子学生のためのワークタイプ
  - 別適性診断
- **ためになる特集&読み物**
  - 稼げる資格
  - 無印優良資格
  - 建築・インテリア業界に強い資格
  - 世界に通用する海外資格
  - ワークタイプ別一生ものの仕事63選
  - デジタルクリエイター40職種・40人に聞く
  - デジタルクリエイター人気職種ランキング
  - 講演・セミナー情報
  - 海外で学ぶための情報

リクルートがつくるインターネット。
さあ、イサイズしよう。

新着情報をすかさずお茶の間にお届け

クロノ・クロス劇場

なんと総勢40名以上のパーティーキャラ。そのうち24名を一挙紹介

第3回

今月のメニュー
●パーティキャラ、一挙公開！のみの一点豪華主義

肉体派からビジュアル系、正体不明まで多彩を極めるパーティキャラ24名(?)紹介！

謎を解く旅を続けながら、その旅先で出会う仲間。仲間探しもRPGの魅力の一つかも知れない。この『クロノ・クロス』では、その楽しみが思う存分に楽しめる。仲間になるパーティキャラ、総勢40名以上！ 今回はその中から選りすぐった24名(?)を紹介しよう！

芸術を愛する少年
正統系 バンクリフ
一方の世界では貧乏な家に生まれながらも、父との結びつきが深い。もう一方の世界では、裕福な家で育ちながらも父が忙しく孤独感にさいなまれている。どちらの世界でも芸術を愛する心は同じなのだが…

まじめで礼儀正しいエリート軍人
正統系 イシト
アカシア龍騎士団と対立するパレポリ軍の若き士官。現在はスパイとして蛇骨大佐の元に潜入している。一方の世界ではある事件をきっかけに軍に方針に疑念を抱くようになるのだが…

隠居生活を送るかつての剣豪
正統系 ラディウス
セルジュの故郷・アルニ村の村長。もう一つの世界では孤島で隠居生活を送る。かつてはアカシア龍騎士団きっての剣の使い手として名をはせたという。いまでは、争いを避け、静かな生活を好んでいる。

陽気で照れ屋の少年
肉体系 コルチャ
テルミナの街でボートを使った運び屋をしている少年。陽気で明るい少年だが、街では厄介者扱いされている。普段は憎まれ口を叩きながらも、明日を夢見て冒険への憧れを膨らませている。

自らの運命に翻弄される男
肉体系 ファルガ
たった一つの決断によって自らの運命を変えてしまった男。一方の世界では、海賊船「天下無敵号」の船長として、蛇骨大佐に抵抗を繰り返している。もう一方の世界では、歓楽街ゼルベスを牛耳りながらも、蛇骨の対抗する気力を保てない空虚な日々を送る。

兄の影を意識する騎士団員
正統系 グレン
アカシア龍騎士団の下っ端団員。兄のダリオはアカシア龍騎士団四天王の一人だった。兄の許嫁だった蛇骨大佐の娘・リデルの護衛をしているのだが、淡い恋心を抱いており、兄への罪悪感を感じている。

驚異のヒップアタック
肉体系 ママチャ
コルチャの母。絵に描いたような肝っ玉母さんで、コルチャと同じく明るく朗らかでおおざっぱ。船を自由に操れる上に、台所用品を武器に敵と戦う。自慢の巨大なヒップによる攻撃は強烈無比。

勇者の証を無くした自称勇者
肉体系 ピエール
鍛冶屋に下宿する質素な生活の一方で、生活費を切りつめて身だしなみに気を配る伊達男。見栄え重視で、技も派手なばかりで役立たずなものが多い。相当なうっかりもので大事にしていた勇者の証をなくしてしまったらしい。

相棒の墓を守り続ける覆面レスラー
肉体系 ジルベルト
テルミナの霊廟のそばで少女と共に暮らす覆面の男。かつては、名をはせた覆面レスラーだったが、自分のミスから相棒を死なせてしまい、いまはその妹と共に相棒の墓を守っている。





⬆伝説の存在「六龍」。過去の聖戦を戦った聖なる存在だというが…セルジュ達の敵になるかもしれない？

DATA
クロノ・クロス
●プレイステーション
●スクウェア
●RPG
●99年11月18日発売予定
●6800円（予定）
●デュアルショック対応

構成・文／里田実彦



人参好物のウサギの亜人

ビジュアル系 ジャネス

ゼルベスの闘技場で働くウサギの亜人。ゼルベスで開催中のモンスター格闘イベント「グランドスラム」に出場するモンスターの訓練を仕事にしている。自分が手塩にかけて育てたモンスターに送る声援は熱い。



特殊な霊体を体内に持つ巫女

ビジュアル系 スティーナ

ガルドーブにある龍の社の巫女。龍を神とあがめるガルドーブにあって、龍の社の巫女であるスティーナは神聖なる存在。その神秘性を崩さない物静かな女性である。



若者の支持を集めるビジュアル系アーティスト

ビジュアル系 スラッシュ

ビジュアル系吟遊詩人団「マジカル・ドリーマーズ」のリーダー。中性的な美貌で若者から熱狂的な支持を集めている。大型船を個人所有していて、その船で世界中を回るツアーを断行中。



見かけに依らずまじめな努力家

ビジュアル系 ミキ

スラッシュと組んでツアーに出かけている踊り子。スラッシュに惹かれたミーハーなファンに頭を悩ませている。踊りに書ける情熱は人一倍で、見かけに依らずまじめな努力家でもある。



格闘技をたしなむ男勝りの女性

ビジュアル系 オルハ

幼少の頃から格闘術を身につけている女性。酒場を一人で経営している。小さな頃に別れた双子の妹がいるのだが…。いつかは妹に会いたいと願う女らしい一面も持ち合わせている。



寂しがり屋で甘えんぼ

???系 龍の子

生まれたばかりの龍の赤ん坊。ちょっと寂しがり屋で甘えん坊。この時代では龍の一族はほぼ絶滅していて、滅多に他の龍に逢えることはない。



歌って踊れる呪いのわら人形

???系 ラッキーダン

東洋の土産物。胸に刺さっているのは五寸釘。「東国の縁起がいい土産物」だというが…。性格は至って陽気で、歌って踊って敵を倒す。



歌を奪われた人魚の亜人

ケモノ系 イレーネス

辺境エルニド諸島のなかでも片隅の島、マブーレで暮らす人魚の亜人。亜人と人間の確執の中で差別を受け、心の拠り所である歌を奪われてしまう。歌を奪った張本人・ファルガのもとを果敢にも訪れるのだが…？



迷子になっていた森の妖精

ケモノ系 ラズリー

滅多に人が訪れないヒドラ沼で迷子になっていた妖精。自然を壊す人間に反感を持っているが、森を愛す人間がいることも心の何処かで信じている。セルジュたちのヒドラ退治を手伝うかどうかが運命の分かれ道。



孤島で暮らす原始少女

ケモノ系 リーア

孤島「世界のへそ」で暮らす原始少女。星の「大地の怒り」のせいでこの時代に飛ばされたらしい。『クロノ・トリガー』のエイラと何かのつながりがあるらしい。口に入るものは何でも食べてしまう。



謎に包まれた新種生命体

???系 ツマル

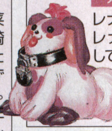
ルチアナの手によって生み出された新種の生命体。進化することによって姿形が変化する。戦い方次第で、天使か悪魔かに…



畑大好きのカブの騎士

???系 カブ夫

自分が野菜だけに野菜畑が大好きなカブの騎士。かなりのんびりした性格で、ところかまわず居眠りしてしまう。夢の中では別の生き方をしているらしいが…



一見犬だが犬ではない

???系 ポシュル

レナの家で飼われている(？)レナの友人。頑丈な首輪をしているが、この首輪がはずれたとき、ポシュルの驚くべき能力が発揮される。



救助を待ち続ける異星人

???系 星の子

何万年も前に事故で不時着した宇宙人。いまだに母星からの救助を待っている。いつもヘルメットをかぶり、宇宙服に身を包んでいる。武器は光線銃。



歩く肉食植物

???系 改良種フィオ

天才科学者ルチアナによって品種改良された新種の植物。イバラ状になった両手を器用に動かして敵を攻撃する。



GT2の最新情報を全開でお届け！

G-SENSOR

レーシングカーだよ全員集合！ 軽カーもあるよ

第4回

今月の新車情報
- ●WRCマシンでドリドリ
- ●白熱！ 全日本GT選手権
- ●やっぱ、Kカーが好き
- ●中古車特選街

そのクイックな挙動は、まさに戦闘機！

WRC

『GT2』には、前作に引き続き多くのラリーカーがエントリーされており、その大半がWRCに参戦するRCマシンで占められている。WRCとは『世界ラリー選手権』のことで、ヨーロッパを舞台に転戦し、毎年開催されているシリーズだ。レースは主に、ダート(未舗装)とターマック(舗装路)の公道で行われるため、観客とドライバーたちが最も一体感のあるレースと言えるだろう。現地、ヨーロッパではF1をしのぐ人気で、レースの勝敗でメーカーの実車売上が最も左右されるシリーズと言われている。当然、各メーカーがWRCに送り出すマシンは、メーカーの威信と名誉をかけた最強最速モノばかりで、ランチャデルタやアウディクワトロなど多くの傑作マシンを排出している。ゲーム中にも、ランエボやインプレッサなどはもちろん、今年のツールドコルスでデビューしたばかりのプジョー206RCも登場。現役バリバリのRCマシンVS伝説のRCマシンといった、夢の対決も楽しめるハズだ。また、その超クイックなコーナーリング性能なども完全再現されており、レースを楽しむだけでなく、ドリフトの腕を試すのにもWRマシンは最適だろう。



プジョー206RC

➡今年、復帰を果たしたWRCの名門プジョー。一時は、トップを走る活躍を見せ来年にはさらなる飛躍を期待。



インプレッサRC

➡フィンランドの英雄ユハ・カンクネンが駆り、今年も安定した成績をゲット。日本での人気も一番高いマシン。



ランエボV

⬅『GT』のプロデューサー山内氏も乗っているランエボ。毎年、進化し続け、最強との呼び声が高いマシンだ。



カローラRC

⬆低迷ぎみのトヨタだが、新型セリカをベースに時期WRCマシンが製作されるらしいので来期への期待は高まる。

世界が注目するスーパーカー大戦

全日本GT選手権

現在、国内で絶大な人気を誇っているのが全日本GT選手権だ。その理由は、出場するマシンにあるだろう。国産ではスカイラインGT-Rを筆頭に、スープラ・RX-7・NSX・シルビアなどが勢ぞろいしている。外国勢もポルシェ・フェラーリ・ランボルギーニなどが出場。各国を代表するスーパーカーによる白熱バトルが展開されている。ゲーム中では、下記の様に、期待の日本勢、ペンズオイルニスモGT-Rやモービル1NSXなどの登場は確認されているが、残念ながら外国勢は登場しない模様だ。しかしこれら日本勢だけでも熱くなれるのは間違いない



ペンズオイルニスモGT-R

⬆元F1のE・コマスが駆るGT選手権最速マシン。昨年に続き今年もチャンプを狙う。



モービル1 NSX

➡今年は、安定した速さを身につけ活躍するNSX。来シリーズのチャンプ候補筆頭だ！



大人気のGT選手権仕様マシンも多数登場。熱いレースを再現しよう。

超速山登りレース

ヒルクライム



⬆モンスター田嶋仕様のスペシャルエスクード。ほぼ、原型を留めてないけど、カッコイイ。

アメリカ・コロラド州にあるパイクスピーク山を舞台に、標高2800m～標高4300mまで150以上のコーナーをクリアして駆け登るレース、『パイクスピーク・ヒルクライム』。

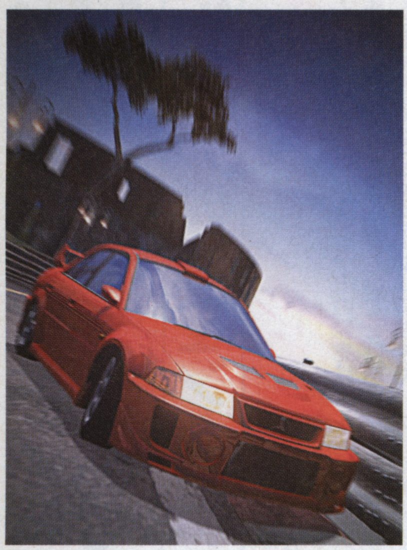
実は、このレースで最も人気のあるドライバーが田嶋伸博という日本人。彼は、その豪快な走りからモンスター田嶋と言われている。ゲーム中にはモンスター田嶋の愛車である写真のエスクードが登場。そのパワーを活かした豪快な走りを楽しんでもらいたい。

DATA	グランツーリスモ2
	●プレイステーション
	●ソニー・コンピュータエンタテインメント
	●レース&カーライフシミュレーション
	●11月25日発売予定
	●6800円
	●CD-ROM 2枚組

構成・文／直井 裕太

 ※画面写真は開発途中のものです 写真協力/カーセンサー編集部

GRAN TURISMO 2
THE REAL DRIVING SIMULATOR



軽自動車で大型スポーツをカモれ!!



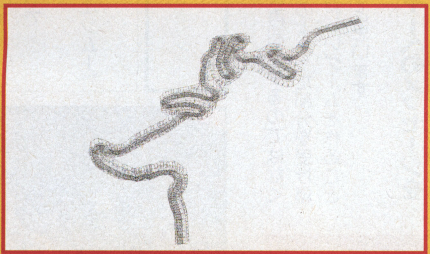


⬅性能差のない軽のワンメイクはレースカーのバトルより熱いかも。

本誌でも数回紹介しているが、前作では1台も登場することなかった軽自動車が『GT2』にはバッチリ登場する。カプチーノやビート以外にも、最速の軽自動車といわれるアルトワークスも参戦。排気量660cc、最高出力64馬力という規格内で、アクセル全開で回せる実車そのものの爽快感を味わえるハズだ。しかも、軽自動車だけのワンメイクレースも可能となっているから全国の軽マニアはうれしい限りだろう。しかし、真の軽マニアはワンメイクレースだけに甘んじてはいけない! 何千万もお金をつぎ込み、軽量化やエンジンボアアップなどの施し、史上最強の軽を作り上げるのだ。そして、GT-Rやスープラなどの280馬力勢を追いまわす。性能差の出にくいコースでは改造次第で最強マシンとなりうることも可能だろう。レーシングマシンや大排気量車にはない改造の幅が楽しめるのも軽ならでは。日本が生んだ傑作品の軽自動車を骨の髄までシャブリつくす。これも『GT2』ならではの魅力だろう。

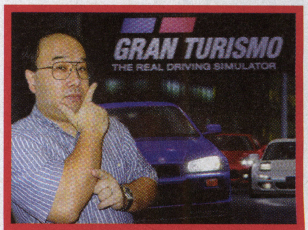
ダイハツ オプティ	スバル ヴィヴィオ	スズキ アルトワークス	マツダ AZ-1	スズキ カプチーノ	ホンダ ビート
					
⬆軽では珍しいセダンタイプのボディーを採用。しかし、その性能はアルトワークス並だ!	⬆すでに絶版となっているが、オープンヴァージョンなども発売され人気があったマシン。	⬆女性に人気のアルトのホットヴァージョンがコイツだ。軽自動車では最速と呼び声高い。	⬆ガルウイングを搭載した異色の軽。すでに絶版となっているが、熱狂的なファンが多い。	⬆オープン2シーターのFR スポーツ。軽だがFRならではのスポーツ走行が楽しめる。	⬆ミッドシップのオープンマシン。ターボは装着してないがその軽快な走りのファンは多し。

MONTHLY COURSE PREVIEW
ーパイクスピークー



日本では超マイナーレースである『パイクスピーク・ヒルクライム』だが、アメリカでは1916年から開始されており『インディー500』とならぶ歴史を誇っている。ここパイクスピークを攻めるなら当然ラリーカーを使うことになるだろう。是非、旋回性能の優れたWRカーを駆って軽快なドリフトを楽しみたい。もちろん、モンスター仕様のエスクードで攻めて、パワードリフトをキメるのもヨシ。とにかく、タイムアタックに燃えることは間違いないだろう。当分、徹夜が続きそうですな。

おやびん高山の 中古車特選街



序盤で戦うならハデな走りで負けるより、堅実に走って勝利を得たい。となればまずはFFか4WDを選びたい。お勧めはホンダ・シビックS-iR(EK型)とトヨタ・セリカGT-FOUR(ST165型)の2台だ。シビックは1・6リッターVTECエンジンを搭載した身のこなしの軽さが身上、チューニングもしやすい。逆にセリカはツインカムターボの豪快な加速と4WDならではの安定した走りが持ち味。Uカー相場でもシビック50万円、セリカ40万円とかなり値ごなれしてきている。まずはレースに勝って資金を集めることが重要、ズバリこの2台を買え!



⬆軽量な車体と、高回転型のVTECエンジンを活かして、峠スペシャルを作りあげろ!



➡WRマシンとしても活躍したセリカ GTーFOUR。是非、ダートを攻めてみたい。

発売まであと1ヶ月! 今月から、おやびん高山から当ページを引き継がせせて頂いた直井裕太です。と、いっても今月で終わりなんですけどね。まあ、スゴイですよ、『GT2』。ベンツもでるんですよ、ベンツ! もう、黒塗りのベンツでパッシングしまくり! ヤクザな走りを楽しみたいですな。最後に、当ページ高山さんに一言。自分の命、あなたに預けます!

はるかなる『シェンムー』に思いをはせて…

路往九龍

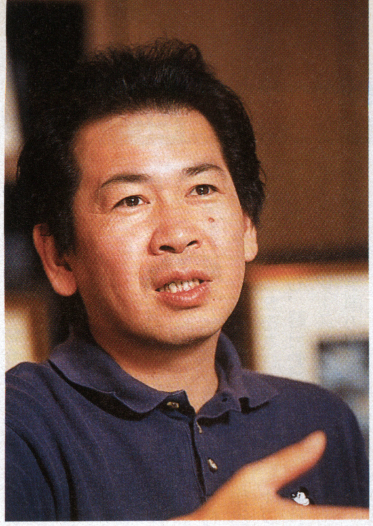
THE WAY TO KOWLOON

鈴木裕にとっての『シェンムー』とは?

第3回

今月のお知らせ

- 鈴木裕・最新インタビュー
- シェンムーパスポートで世界が広がる
- グッズでいち早く『シェンムー』を体験



鈴木裕●プロデューサー

1958年生まれ、岩手県出身。岡山理科大学電子理学部卒業後、セガ入社。アーケード用体感ゲームの先駆者として『ハングオン』『アウトラン』『バーチャファイター』等を発表。現在、家庭用ゲーム『シェンムー』の開発真っ只中である。

謎のベールをはぐ!? 最新インタビュー

本誌冒頭のニュースでも報じたように、『シェンムー』の発売は残念ながら2000年春に延びてしまった。詳しいことはそちらを見てもらうとして、ここではプロデューサーの鈴木裕氏に、本作品についての様々な疑問に答えていただこう。

「FREE」とは?

鈴木 『シェンムー』というのは、非常に説明が難しいゲームなんですよ。「FREE」というジャンル名がわからないという声を頻繁に耳にするんですが、話をしてもなかなか理解してもらえないらしくて。例えていうならば、昔から日本にはみかんや柿やスイカといった果物があったけど、メロンが初めて外国からきたときに、その味を知らない人に説明しようとするのに近いんですね。「みかんよりでかいですよ」とか「柿の味とはこう違いますよ」というように比較表現しかできなくて、メロン自体をどう言い表したらいいのか、これはすごく難しい。

それでもあえて言うなら「ゲームの中にひとつの世界が作られてあって、その中で遊ぶ」というものなんです。プレイヤーの遊びの方向性は自由。しかも同じことの繰り返しではなくて、新しいことがどんどん沸いて出てくる。ストーリーを中心に遊んでもいいし、ミニゲームを中心に遊んでもいい。もちろん何でもかんでもできるわけではないけれど、従来型のゲームと比べると飛躍的に自由度が上がっているとは思います。

従来のゲームにはプレイの結果を楽しみにするタイプが多かったと僕は思うんだけど、『シェンムー』で重要なのは「プロセス」です。QTEやバトルやストーリーといったいろんな要素がミックスされて、それらが一体となって最後までいく。そういうゲームなんで、だからよけい説明が難しいのかもしれないですね。

もし「FREE」というジャンル名がわかりにくいのであれば「RPGの中でバーチャルリアリティを実現している」という意味で「VRPG」という説明を添えてもいいかもしれません。『バーチャファイター』で、それまで2次元だった格闘ゲームが3次元になったでしょう? 『シェンムー』はおそらく、そのくらいの劇的な変化をRPGのジャンルで引き起こすと思います。

企画はどのようにして生まれたのですか?

鈴木 僕は今までシューティングや格闘やドライブなど、ひとつのジャンルを掘り下げたゲームを手がけてきましたが、このあたりで総合的に、自分のノウハウや経験を全部つぎこんで「集大成」といえるものができないか、と思ったのがきっかけです。それが実現できるのはRPGではないかということから『シェンムー』の企画は生まれています。

例えばゲーム中のフォークリフト・レースにしても、あれは単なるフォークリフトに見えるかもしれないけど(笑)、『F355チャレンジ』のロジックが使われていますからね。最新の業務用ゲームの技術が惜しみなく投入されているわけです。パッと見てもわからないかもしれないけど、カローラにF1のサスペンション突っ込むぐらいの豪華なことをしている。現在自分の考えうる最高の部品を使っているんですよ。

一章の舞台設定について。また二章以降の展開は?

鈴木 一章の舞台として横須賀を選んだのは「ドブ板通り」をやりたかったからですね。あそこは非常に面白いところで、僕自身も何度も行ってるんですよ。異国情緒があるし、外人ともからめるし。あそこなら主人公の日本人としての性格がきわだつ。スタート地点として最適の場所なんです。ただ街の個性がもっともよく出るのは今よりも、10年くらいさかのぼった頃だと思っていて、だから時代設定は1986年としてあるわけです。

二章以降では、舞台は香港・中国に移ります。一章をベースに作りますから開発は安定するでしょうし、時間も今までのようにはかからないと思います。今回にしても、一時期までは二章以降も同時並行で進行していましたし。ただし一章で作ったものをそのまま再利用するのではなくて、評判のよかった部分を受け継ぎつつ、新しいゲームを作ることにはなると思います。

プレイヤーへのメッセージをお願いします

鈴木 『シェンムー』は6800円という価格で買ったときに、もっとも間違いのないソフトだと思いますよ。なぜかというと選択肢が広いんです。ドライブ好きな人はレース系のゲームも遊べるし、ギャンブル好きな人はそういったゲームを奥深く作ってあるから、ラスベガスで賭け事するより楽しめる。開発現場でも、いったんそういうところで盛り上がっちゃうと、そこから全然先へ進みませんもの。「おれにやらせてくれー」「次おれがやる」なんて感じで(笑)。

その一方で、ストーリーを楽しみたい人はそういったミニゲームを飛ばして、先へ進んでいい。とくにセリフは楽しんでいただけると思いますよ。微妙なニュアンスがこめられていて、同じシーンを繰り返し見ても新鮮です。「一回見たからいいや」って飛ばす感覚じゃないですね。

映画にたとえるなら『スター・ウォーズ』よりは『ロッキー』の1作目に近い。派手だったりインパクトが強いのではなく、時間をかけてジワジワと感動が伝わるタイプなんです。よく効く漢方薬みたいですね(笑)。

最新アーケードゲームの技術も

インタビュー本文でも語られている『F355チャレンジ』とは、鈴木裕氏がプロデュースし、フェラーリ社のライセンスが供与されているというアーケードゲームのこと。ツインキャビネット仕様の筐体では、ドリームキャストのビジュアルメモリに、自分の走行ラインや区間タイムなどのデータを記録することができる。





↑➡実際のサーキットでF355を走らせ、そこから得られた車の挙動・Gなどのデータをもとに設計されている

⬇『シェンムー』のフォークリフトのイベントでは、この『F355チャレンジ』の技術が生かされているという





ちょっと見にくいけど、涼が回しているのは、リアルな『バーチャファイターキッズ』のガチャポンだ

DATA

シェンムー 一章 横須賀
- ドリームキャスト
- セガ・エンタープライゼス
- FREE
- 2000年春発売予定
- 6,800円

中島理彦(山猫有限会社)、岡安 学

新着情報

インターネット接続でさらに世界が広がる

シェンムーパスポート

今回の新情報は「シェンムーパスポート」。本誌9月号のニュースで、『シェンムー』はGD-ROM3枚組になると報じたが、その後この「シェンムーパスポート」を収録した4枚目が加わることが決まった。

これはゲームの進行状況によって、様々なサポートをしてくれるというモード。ゲーム中で見たビューモードやプロモーションに使われたムービーの一部、使用されている音楽などを自由に参照したり、インターネットを経由していろいろな情報を得ることができる便利なものだ。

とくにインターネットを利用するメニューでは、ゲーム進行のアドバイスを受けたり全国のプレイヤーとスコアを競うこともできてしまう。いつでも知りたい情報が手に入って、ネットランキングでスコアを競えるなんて便利すぎ!



⬆本編をさらに盛り上げてくれる多くのメニューが用意されている



⬆セーブデータのゲーム進行状況によって、見られる内容が変わっていく

シェンムーパスポートに用意された数々のメニュー

○インフォメーション

涼や莎花、望などの7人のキャラクターがゲームについての詳しい解説をしてくれる。ここで解説される内容は、プロローグ、QTE、バトルシステム、ミニゲーム、ゲームシステムなどを含めて7種類がある。

○シアター

涼や莎花、望などの7人のキャラクターがゲーム中に登場するビューモードやプロモーションに使われたムービーのいくつかを見ることができる。ここで見られる映像は、ゲームを進めれば進めるほど増えていく。

○ミュージック

ゲームで使用されている音楽を聴くことができる。ゲームの進行状況により曲のリストが増えていき、ゲームクリア時には、30曲以上の曲を聴くことができるようになる。

○パスポート

インターネットを通じていろいろなサービスを受けることができる。受けられるサービスは全部で7つ。それぞれの詳しい内容を以降で説明しよう。

◆シェンムーワールド

キャラクターのプロフィールや登場する場所の詳しい情報、覚えた技の由来や使い方、効果などを見ることができる。



⬆『シェンムー』の世界観をより詳しく知ることができる

◆自己診断

クリア回数から買ったジュースの数まで、プレイヤーのゲームデータの詳しい内容を調べることができる。

◆望の伝言板

登場人物の原崎望が、ゲームの進行状況に合わせたヒントやアドバイスなどをインターネットを経由して教えてくれる。



⬆原崎望は、第一章のマドンナでもあるのだ

◆マニュアル

『シェンムー』パッケージに同梱されている取扱説明書よりも詳しい内容が記載されている。

◆みんなの広場

ゲーム本編で獲得したアイテムを、このモードでしか入手できないアイテムまたは『あつめてシェンムー』と交換できる。

◆ネットワークランキング

本編中に登場するミニゲームのハイスコアを登録。地域別・全国のランキングをここで確認することができる。



➡ミニゲームのランキングが表示される



⬅ランキングの登録はいたって簡単

◆公式ホームページ&F355チャレンジ

ドリームパスポートを使用しなくても、『シェンムー』と『F355チャレンジ』のホームページを見ることができる。『F355～』のホームページを利用するには、アーケードで保存したセーブデータが必要だ。

多様なグッズでいち早くシェンムーを体験!

残念ながらゲームの発売日は延びてしまったが、グッズではやる気持ちを抑えよう。グッズはテレホンカードやTシャツなど多種多様で、しかも芭月涼や玲莎花などおなじみのキャラクターごとに用意されているので、揃えると絢爛豪華な眺めだぞ。



スタンプクロック

➡チョコレートのようにひとつひとつを切り離せる時計。4個セットは¥9,800。2個セットA・Bは各¥5,800

ポストカード

⬇玲莎花(2種類)・芭月涼・鳥隼・刃武蔵の5枚1セット。¥800





Tシャツ

➡玲莎花、芭月涼、チャイの3種類がある。各¥2,000



テレホンカード

➡玲莎花、芭月涼、鳥隼、チャイの4種類があり、各¥1,200。この4種類に玲莎花がもう1枚、さらに豪華な台紙が加わった限定5枚セットは¥7,000だ

発売まであと?ヶ月! 突然発売が延期してしまった『シェンムー』だが、意外と早く発売されるようなので正式な発表まで、もう少し待っててくれ!!(担当:福助)

D2タイムズ

WARP公認・禁断の『D2』制作バックステージに大接近！

発売まであと2カ月。これからが研磨の時。『D2』はゆっくり牙を磨き、もう一段上の完成度を目指す。

99年10月30日号

新情報

●いよいよ開発は終局へ。あとは圧縮して、バグを修正して、マスターロムを作って、チューニングして、チューニングして、チューニングして……。うわあ、まだまだ大変そう！　頑張れ！

D2開眼！！

開発度ついに90％！　ゴールが見えた！　徐々に明かされる『D2』のストーリーと、その背後に隠された謎とは……？　D2タイムズ取材班は、『D2』の核心へ急接近！









『D2』開発終了間近の飯野賢治からメッセージ





去年のクリスマスにはサンタに変身、春には花見と、いろいろ遊んでくれた飯野さん。どうもありがとう。

ま、出ます！（拍手）。珍しいですよ、ぼくが「出ます」って言うの。待っているほうも、作っているほうも長かったんで。トンネル工事のような開発だったので、ぼくもツラかったですね。今、どこにいるのかわからないし、回りはずっと暗いし、どこまで掘っても景色は変わらないし。ユーザーの方々が雑誌で『D2』の画面を見ても、どこも変わっているようにみえなかったと思う。でも、ようやくトンネルから地上に上がってゴールを目指すところまで来たんです。ぼちぼち、いろんな情報を公開していくつもりです。『D2』ってソフトは含ませているものが多いので、ぜひ、プレイして感じてほしいですね。ただ、現段階でデータが5ギガ以上あるんですよ。ドリームキャストのGD-ROMだと、5枚に収まらない（笑）。これからガンバって、なんとか4枚に収めたいと思っています。思い出せば、ホテルでカンヅメしていたこともあったし、禊をしたこともあったし、ゲームショウでATOM HEART MOTHERを一曲だけ演奏！　なんてこともあったし。ここまでよくこぎつけたなあ（安堵の笑み）。みなさん12月を楽しみに！

WARP HOT LINE 第六回

異人さん遊びましょ

（ワープ：佐藤）

「ワープでございます。お世話になっております。少々お待ち下さい」この言葉も口になじんできた、秋も深まる今日この頃。皆様いかがお過ごしでしょうか、ワープで一番新入りの依藤です。

所属は企画営業部の広報。ちなみに男です。ワープでは企画営業部に男性が入るのは異例のことらしく、お客様に「男性の方ですか～」「めずらしいですね～」と言われております。

そんなある日のことでした。ワープの隣にはフランス系外資の会社が入っているのですが、そこのフランス人社員の方が、でっかいビデオカメラをかついでやってきました。ビビるワープ社員たち。何事？　と思いきや、「コンニチハ。ココノカイシャノニホンテイエンハトッテモスバラシイノデ、サツエイサセテクダサーイ」聞けばフランス本社に日本の文化をいろいろ記録して送りたいということで、社内に日本庭園を持つお隣のワープが、そのターゲットとなったようです。

ところで、最近Web担当のTさんにはちょっとした悩みがあるようです。『どこでもいっしょ』のウサギのルナが、いつのまにか悪いコトバばかり覚えてくるらしいのです。犯人は開発メンバーたち。Tさんがポケステを会社に忘れて帰ると、こっそりとやって来ては、あーんなコトバやこーんなコトバを調教していくのです。Tさん、逆襲なるか？



⬆謎の建物の中、長いエスカレータを降りるローラ。その旅の果てには何が待っているのか。

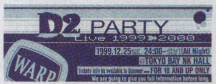
Dの食卓2
●ドリームキャスト
●ワープ
●アクションRPG
●12月23日発売予定
●6800円

制作●レッカ社／文●シダヒデクニ

D2 PARTY開催

1999.12.25

24:00 → ALL NITE !!
FROM DUSK TILL DAWN !



年末もワープは大爆発！ なんと『D2』が発売された翌々日、クリスマスの夜にワープ主催のオールナイトイベントが開催することが発表されました。場所は東京ディズニーランドのそば、プロレスなどの大会で有名なベイNKホール。なんと7000人のキャパシティを持つというこのホールに、世界でも指折りのDJ、テクノミュージシャンが集まり、最高の演奏を届けてくれるのです！ 当日は会場にて豪華パンフレットと『D2』のガイドブックも発売の予定。『D2』をプレイした人も、プレイしていない人も、音楽好きの人も、このビッグパーティでともに朝まで踊り明かそう！ チケットはチケットぴあなどで11月上旬から発売予定。

主催者&出演者 飯野賢治からのメッセージ

スゴイメンバーが見事に勢揃い。なかなか揃わない人たちが一堂に集まることになりました。このパーティもまた『D2』のフラグメントの一部なんで、より良く、より深く『D2』を理解してもらうためにも、ソフト以外の部分も追いかけてもらいたいな、と思っています。リミックスCDも、サウンドトラックもパーティの前に発売される予定です。ぜひ、参加してください！

ワープがベイNKホールにて、オールナイトDJイベントを主催。

PARTICIPATING ARTISTS DISCOGRAFY

D.J. Spooky with Arto Lindsay — D.J.

NY代表知性派コンビ！ D.J.SpookyはNYのアンダーグラウンドシーンで活躍するDJ。彼が『D2』でも歌で参加している、アート・リンゼイとともに参加する！



D.J.Spookyは映画『SPAWN』のサウンドトラックで、ヘビーメタルの大御所METALLICAの楽曲を過激にリミックスした。

Mijk van Dijk — D.J.

ベルリン、テクノ、ゲームと言ったらこの人！ ドイツベルリンを拠点とするテクノミュージシャン。94年にデビュー。電気グルーヴや日本のDJたちとの共演で有名。



Mijk van Dijkと様々なアーティストたちとのコラボレーションによる99年発表のアルバム "teamwork"。

Hardfloor — Live

アナログテクノ番長参上！ オリヴァー・ボンツィオとラモン・ツェンカーの二人によるユニット。ドイツのデュッセルドルフを拠点とする。これまでに3枚のアルバムを発表。



93年にTB-303のアシッド音を全面に駆使したデビューアルバム『TBリサシテイション』。本アルバムで世界的に大ブレイク。

Toby — D.J.

ドイツ最強のジャパニーズ！ '90年より、ドイツのテクノシーンと交流を持つDJ。ドイツの他にもオーストリア、チェコ共和国、フィンランド、ロシアなど欧州各国で活躍。



Mijk van DijkのベストトラックをTOBYがMIXした "Multi-Mijk"。プレイステーションの『攻殻機動隊』の企画版。

Ebizoo — Live

アフリカンテクノ・フロム・ジャパン！ '96年、ベルギーのR&SレコードよりデビューしたDJ。東アフリカ民族研究家としての顔も持ち、1年間の1/3をケニヤで暮らす。



今年の7月に開催されたダンスイベントWIRE99の COMPILATION CD。EbizooはTOBYとともにEBTBというユニットで参加。

Andrea Parker — D.J.

テクノ女子あこがれの的！ イギリスで活躍する美女で知的なミュージシャン。the orbやDepeshe Mode、中谷美紀、坂本龍一のアルバムのリミックスも手がける。



飯野賢治さんのフェバリットアルバムでもある本作。"KISS MY ARP" のARPとはアナログシンセサイザーの名称。

D2-Remix

12月に発売決定！（価格未定）

すげえゴージャスなメンバー！ D2パーティの参加アーティストの他にNinja Tuneで大活躍中のCold Cut、D.J. Food、Cinematic Orchestraが参加。飯野賢治の手がけたD2Sketches 1、2の楽曲、サウンドトラックの楽曲を、彼ら（彼女）がどのように仕上げるのか！ こりゃ絶対注目です。

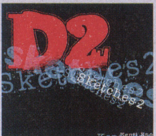
参加アーティスト● 1/Cold Cut 2/Mijk van Dijk 3/Toby 4/Andrea Parker 5/D.J. Spooky 6/Cinematic Orchestra 7/Hardfloor 8/Ebizoo 9/D.J. Food

『D2Sketches 2』を3名様にプレゼント！

●〒150-0002
東京都渋谷区渋谷3-3-5
モリモビル
株式会社メディアファクトリー
じゅげむ編集部「D2タイムズ」宛

Eno — Live

日本代表ゲーム大将登場！ いわずとしれた『D2』の監督、飯野賢治さん。98年に『D2 Sketches』でデビュー。この10月20日にD2 Sketches 2を発売！ レコ屋に急げ！



●D2 Sketches 2
（発売中 2500円
ファーストスマイル
エンタテインメント）

繊細なバイオリンとチェロ、ピアノによるスケッチ5曲をWhite、Gray、Red、Green、Blackの5色に色分けして収録。白は雪の色、灰色は空の色、赤は人間の血の色、緑はモンスターの血の色、黒は死、そんな意味が連想されます……。また、これまで配布された2つのビデオクリップに入っていた曲も収録して、全12曲。もりだくさんです！

発売まであと2ヶ月!

はみ出し情報 昨年春から続いたD2タイムズは、なんと今回で20号。タイムズは最終回を、『D2』は最終段階を迎えています。あと53日後、12月23日に、真っ白なカナダの雪原で会いましょう！

産地直送で「ときメモ2」をアナタにお届け！

ときめきホームルーム

今月の目標●規則正しい学校生活を送ろう！

第2回

今月のお知らせ

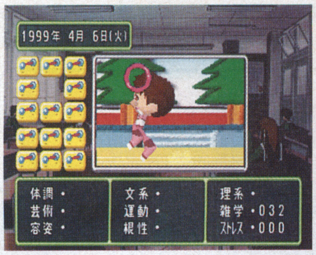
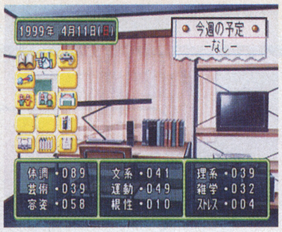
- ●ゲームの流れを総チェック！
- ●華澄の恐怖！
- ●どの娘とどこに行こうか 今から迷う、デートスポット！

ゲームの流れをもう一度おさらいしよう！

発売日もあと1ヶ月と間近に迫った「ときメモ2」。ゲームを手にする前にもう一度、基本的なゲームの流れをおさらいしよう。発売日までは、毎晩イメージトレーニングでゲーム勘を取り戻すのだ！（ちょとおおげさ…）

●平日…学校生活

平日の行動は、日曜日の夜に選んだコマンドにそって行われる。コマンドの種類は勉強各種や運動、遊びなど様々。これを日々こなす事により、主人公のステータスが成長するのだ。また、校内、下校時にはイベントが発生することがあり、女の子と接触するチャンス。新しい女の子と知り合ったり、交流を深められる重要なポイントだったりする。

←↑コマンドには「休養」などもあり、適度に体を休めることも必要。ちなみにコマンド実行画面はポリゴンキャラに！



下校時に…

↑ランダムに発生する下校イベント。知り合いの女の子と一緒に帰って親密度アップ



校内で…

↑女の子と仲良くなるには、まず出会いのイベントが起こらないと始まらないのだ



学校行事…

↑一定の日にちには、運動会や文化祭などのイベントが発生。ここでしか遊べないミニゲームが楽しめるぞ

●日・祝祭日…自宅にて

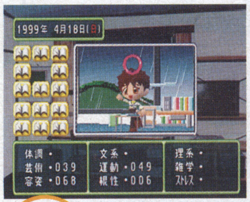
休日は、デートに行き女の子と親密になるのがメインの目的だ。デートをするには、事前に休日に電話でアポとることが必要。このとき、場所選びや当日の天気に気をつけて誘うのがポイント。

デート当日には女の子のセリフに対し、3つの答えの中からどれかを選択する場面がある。この返答次第で女の子の好感度が大きく変化するのだ。

また、デートのタイミングによっては思わぬイベントが発生することもあるぞ。



↑デート日程を決定するスケジュール帳。一週間先までの天気予報が確認できるぞ！



自宅修行

↑平日と同様のコマンドを実行することも可能。平日よりも効果が大きいぞ



情報収集

↑新しく女の子と知り合ったら、親友から詳しい情報を入手。これ大基本



陽ノ下 光
【Hikari Hinomoto】

誕生日：6月25日
星座：蟹座
血液型：A
身長：157㎝
体重：44㎏
趣味：ガラスの小物収集 サイクリング
好きな物：ガラスの小物 夏・海・太陽
嫌いな物：暗闇・地震・雷 ホラー映画

華澄の恐怖！

猛スピードで追いかけられ…

幼年期モードで、夕方になっても外をほっつき歩いていると、画面外から口裂け女が猛スピードで追いかけてきて…と言うのはウソ。夕方になると××が迎えにきて、お家に帰る、という強制イベントなのだ。




↑←どこにいても猛スピードでやってくる様はある意味口裂け女…



ひびきの高校は、「恋と遊びにも一生懸命」がモットーらしいぞ

DATA
ときめきメモリアル2
- ●プレイステーション
- ●コナミ
- ●恋愛シミュレーション
- ●99年11月25日発売予定
- ●6800円（予定）
- ●CD-ROM5枚組

構成・文／大川直人（スタジオ・ハード）

まだまだたくさんあるけど、できる限りのご紹介！

ときどき デートスポットカタログ

お待たせしました、デートスポット大紹介！　もちろんここで紹介しているのは、ほんの一部。これ以上はご自分の目でご確認くださいませ。



← 夏の限定イベント。花火より女の子に見とれてしまいがちになりそう



寿 美幸
【Miyuki Kotobuki】

誕生日：1月1日
星座：山羊座
血液型：O
身長：155cm
体重：43kg
趣味：アイドル系コンサートに行く お参り・神頼み・カラオケ
好きな物：各種グッズ・小動物
嫌いな物：不幸な事・くじ 不幸の象徴となる物

⬇ 今回初めてのデートスポット。タイやヒラメの舞い踊り…じゃなくて、神秘的な青い世界が広がっていて雰囲気バツグン





← いろんなアトラクションで楽しめる遊園地。ところで伊集院メイとは執事つきでデート？



← どんな子が相手でも一度は誘いたいのがココ！　女の子の水着姿がまぶしすぎるぜ！



⬆ 気軽に出かけられるひびきの中央公園。写真は雨の日だけど、これはこれでロマンチックでいいかも…

➡ 相手によっては好き嫌いがありそうな場所。ゲームに夢中になって、女の子をほっとくなんてことがないように…





一文字 茜
【Akane Ichimonji】

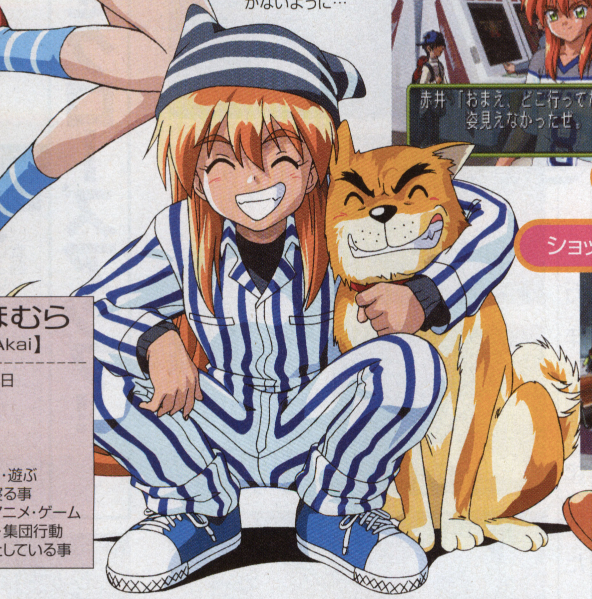
誕生日：9月10日
星座：乙女座
血液型：O
身長：159cm
体重：46kg
趣味：お菓子作り・カラオケ ウインドウショッピング
好きな物：兄・学校
嫌いな物：兄・軟派な人



⬆ 女の子のお買い者のお供はデートの基本。買い物にいくら時間がかかっても寛容な心が大事



⬅ 冬の定番。運動神経が高ければ、ここでかっこいいところを見せられる？



赤井 ほむら
【Homura Akai】

誕生日：7月18日
星座：蟹座
血液型：B
身長：149cm
体重：39kg
趣味：食う・寝る・遊ぶ
好きな物：飯・寝る事 TVアニメ・ゲーム
嫌いな事：勉強・集団行動 じっとしている事

コナミの本気！

ビックリ仰天！ アペンドディスク

アペンドディスクといえば「ビートマニア」シリーズの新曲追加ソフトが思い浮かぶけど、なんと「ときメモ2」でもこのアペンドディスクなるモノが発売されるそうです。で、このディスクでなにが追加されるのかというと、各キャラクターの「エモーショナル・ボイスシステム」で使用される名前用の音声データ。

もともとソフト本体に収録されている名前用の音声データは、陽ノ下 光と麻生華澄の2人分だけ。その他のキャラクタに名前を呼んで欲しい場合は、アペンドディスクを購入するっていう仕組らしいッス。

ソフト本体に音声データが2人分しかないっていうのには、ちょっと不意打ちを食らった感じ。でもまぁ、名前は会話の全てに出てくる訳じゃないし、音声をオフにしてプレイする人もけっこういるはずなんで、個人的にはいいかなぁ…と。っていうか、5枚組ディスクのほとんどが音声データになってるのでは…などと、いらぬ心配をしていた私にとっては、「納得の処置」ってなわけです。

と、いうわけで5枚組ディスクをしっかりゲーム内容に費やしている「ときメモ2」。そこで私が特に期待してるのが、ミニゲームや隠された小ネタの数々です。

ご承知の通り、ときメモは恋愛シミュレーションゲームの中にも、いろんなミニゲームや隠し要素がちりばめられ、ギャルゲーならぬ、「ギャグゲー」でもありマス。

運動会や文化祭でのミニゲームは、当然増えているだろうし、部屋の中の電話やオーディオ類は、またまた使えるのでは？　そしてなにより修学旅行のイベント！　前作では、果てしなく「F○Ⅳ」っぽい戦いが繰り広げられてたけど、今回は「Ⅷ」なのかーっ！　と、夢は膨らみますネ（笑）。

最期にアペンドディスクの価格・発売日などは、まだ未定です。判明次第お知らせいたします。

発売までぁと1ヶ月！ 首を長くして待っているみんな、予約の方は大丈夫かな？限定版は今回も内容がかなり充実しているから絶対GETだぜ!!（担当：福助）

壮麗なる「LOD」の世界を紐解いていく

ドラグーン聖典

核心に触れる事件、戦闘システムをクローズアップ!!

第1回

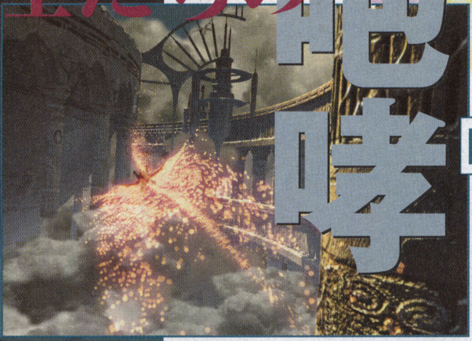
今月のメニュー

- 過去の大戦「ドラゴン戦役」を伝える映像美
- 主人公ダートが伝説のドラグーンとして覚醒
- いよいよ明らかになった戦闘システムの詳細

天と地の狭間に響く竜騎士たちの咆哮



⬆純然たるファンタジーの世界が見る者すべてを引き込む



⬆息をのむスペクタクルシーンが連続する圧巻のCGムービー。高度な技術と燃え立つ情熱が伝わってくる

RPGの歴史をゆるがすSCE渾身の超大作！

新世代のスタンダードとなるべくRPGを追求し、こだわりある一大エンタテイメント作として今冬花開く『レジェンド オブ ドラグーン』(以下『LOD』)。公開された目もくらむばかりの映像美、ケタ外れのスケール感に魅了され、多くの人が胸を踊らせていることだろう。今回は見応えのあるグラフィックとともに、ドラグーンの起源に迫る重要イベント、お待ちかねの戦闘システムに関する情報をギリギリまで明らかにしていく。万人が楽しめる作品として必要な資質をすべて持ち合わせる『LOD』、そのクオリティの高さと凄さを今ここで証明したい。

ココに注目 ドラグーンとは？



⬆竜と人が融合し、絶大な力を手に入れた竜騎士のこと。変身には竜の魔眼を必要とする。



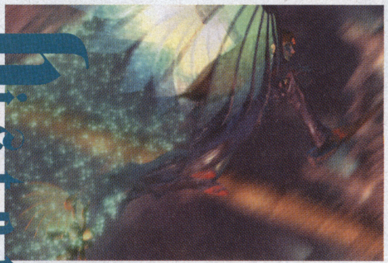
MainCharacters Rose ロゼ

ダートの危機を救ったことをきっかけに、仲間となる謎の女戦士。その目的等はいっさい不明である。

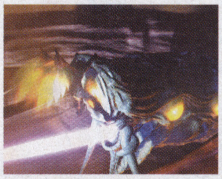


⬆ハイエンドCGの背景を歩く移動シーン。オブジェクト1つをとっても、妥協のない精巧さが光っている

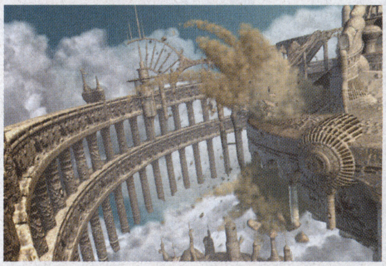
history 一万年前に起きた人と有翼人の戦い







今から1万年前。世界は知恵と魔力を持つ有翼人の支配下におかれていた。しかし、人間はドラグーンに変身する術を手に入れ、絶大な戦力を会得。長き戦いの末、有翼人の本拠地カデッサの陥落に成功する。この戦いは、後に「ドラゴン戦役」と呼ばれることになる。





ーンが飛翔する時

真の姿を現したロゼがダートの力を目覚めさせた!!

ダートはドラグーンの後継者だった!?　驚きの新事実が今回のイベントで明らかとなった。ドラグーンになったロゼはダートを「赤眼竜のドラグーン」と呼び、目覚めるように指示。その瞬間にダートは光に包まれて、真紅のドラグーンへと身を変える。果たしてロゼの真意とは？



⬅突如ドラグーンになって現れたロゼ。彼女はダートの運命を知っていたのか？



⬆竜の力によってドラグーンへ変身するダート。彼の覚醒の意味とは？

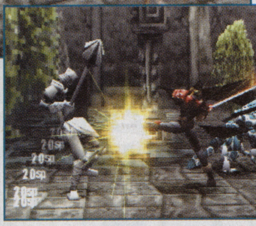
DATA

レジェンドオブドラグーン
- プレイステーション
- ソニー・コンピュータエンタテインメント
- ロールプレイング
- 12月2日発売予定
- 6800円

構成・文／黒澤貴久(ターニングポインツ)

華麗なる戦闘アディショナルシステム





⬆➡敵をとらえるサイトが収束する瞬間、タイミングよくボタンを押すと追加攻撃が発動

戦闘システム「アディショナル」は、攻撃コマンドをアクティブに進化させたもの。攻撃に移ったキャラに呼応してサイト（標準）が出現。絞られていく瞬間を狙ってボタンを押すと、追加攻撃がバシッ、バシッと決まっていく！ 連続技を繰り出す爽快感と、タイミングを計るスリル、この2つの効果が絶妙なのだ。

ココに注目 キャラ固有の武器



➡各キャラはそれぞれ得意な種類の武器を使って戦う。



⬆➡サイト出現↓ボタンを押して第2撃↓再びサイト出現↓第3撃という進行。間に合わなかったり押し間違えるとミスで連続技が途絶えてしまうことも



Dart ダート
正義感の強い主人公。「黒き魔物」に殺された両親の仇を討つために、大陸全土を放浪している。ドラグーンとなる竜眼を持つ1人。

Shana シェーナ
狩り用の弓矢で戦う心優しき少女。幼なじみのダートを憎からず思っているようで、ロゼという女性の出現に戸惑いをみせる。

レベルアップする技の仕組み

アディショナルで使用する技は、キャラのレベルアップで増えていく。ところが各技にもレベルがあり、アディショナルを成功させ続けると威力を増す。新しく覚えた6連技よりも、レベルを上げた2連技が強い場合だってあるのだ。技の成長にはプレイヤーに好みが反映されるだろう。



⬆違う技を使用すると、ボタンを押すタイミングも変化
➡技を愛用すれば、レベルが上がって威力も増す

ココに注目 シェーナの特徴



⬅シェーナにはアディショナルがない。連続攻撃よりも確実な一撃重視のキャラなのだ

2人のヒロインも ドラグーンとして活躍



シェーナ 運命を背負った白銀の翼

➡⬇なんとシェーナもドラグーンに。戦闘中にある条件を満たせば変身ができるようだ



ロゼ 赤竜眼を導く漆黒の翼

⬆➡ドラグーンの能力を発揮するロゼ。変身後は竜の力を借り、魔法の使用が可能になる

物語に深く関わる衝撃のイベントが発覚！ 伝説のドラグ



⬅父の形見の石が輝き、光がダートを包み込む

➡翼を背負い、勇ましいドラグーンの姿となったダート。

⬅父の形見、それは竜と融合するアイテムだった！

発売まであと2ヶ月! ついにプレイヤブルROMが到着！ 戦闘ではキャラがバリバリ叫んで燃えます！（担当：黒澤）

北欧神話の女神の魅力に首ったけ!

ヴァルキリー考察ファイル

サンプルロムから見えた、戦乙女の華麗な冒険を追う!

第2回

今月のメニュー
- 導入部分の世界観
- 新着キャラクター名鑑
- 迷宮でのサバイバル術



美麗な横視点の画面に創造される奥行きのある世界!





⬆移動は基本的に左右のみだが、場所によっては奥や手前に道が分かれる。そのため、立体的な広がりを持った、迷路のような作りになる

悲愴な人間界の入口を散策してみる

いよいよ発売も間近となり、少しずつその全貌が明らかとなってきた『ヴァルキリープロファイル』。今回は体験版を紐解き、その独特な雰囲気や戦闘の醍醐味などの情報を中心に戦乙女の魅力に迫っていきたい。

本作は横視点の2DRPGだというのは、先月お伝えしたとおり。だが、今回プレイして分かったのは、画面が遠近感を演出する多重スクロールになっているということ。そのため美しく描き込まれた山々を背景に、郷愁感あふれる村や木々の間を駆け抜ける様は、客観的なスタンスで物語が楽しめる映画のようだ。

物語の導入となる最初の村の印象は、北欧神話の終焉期を感じさせる混沌とした雰囲気が漂う。生活が苦しく表情に暗い影を落とした人々と美しい画面との対照的なイメージ。この対比がヴァルキリーの光に満ちた冒険を彩る重要なポイントだ。



⬆無気力で退廃的な人々は、生活のため子供を売ることさえ日常となってしまった

物語を彩る人物ファイル　流浪の旅をする者・人にあらざる者　編

これまで天界の神々と人間界の戦士、魔法使いを紹介してきたが、
今回は新たに判明した6人のプロフィールを公開しよう。
どのキャラクターも生い立ちや境遇に一癖も二癖もあり、魅力的な人物像を醸し出している。
この生き生きと描かれた者たちが、物語へどのように絡んでくるか楽しみだ。

放浪の旅をする… 人間族



二刀流の達人　洵

⬅2本の剣を自在に操る倭国の剣の達人だが、その太刀筋はあくまで我流。両目を患った妹の阿衣を溺愛しており、特効薬を求めて放浪の旅へと出立した。

理想高き冒険者　カシェル

⬇伝説の傭兵に負けじと不釣合いな長剣を武器に、大陸の各地を渡り歩く。理想を追い求める冒険者で、趣味と実益を兼ねて放浪の旅をしているらしい。

気ままな一匹狼　バドラック

⬅アーチャーでもありフリーの盗賊でもある。実力はかなりのものだが、善悪問わず荒稼ぎをしたため敵が多い。酒と女にめっぽう弱いという弱点がある。

人にあらざる 神・魔・人魚族



闇に潜む不死の王　ブラムス

⬅闇の世界の住人を統べる、ヴァンパイアの王。過去にオーディンと覇権を争った経緯を持つ。運命の三女神の1人、シルメリアの精神を掌握しているらしい。





悲しき過去を持つ人魚の少女　夢瑠

⬇快活な性格をした人魚族の少女。生まれた環境と生い立ちのため、人見知りが激しい一面もある。倭人の血を引くため、人間の姿へと変化することができる。

存在を疎まれた神の子　ロキ

⬅天界で覇権を争うヴァン神族とアース神属の間に生まれた。そのため両陣営から疎まれて育ったが、オーディンの庇護のもと、陽の当たる世界へと戻ってきた。



⬆嵐のような凄まじい連続攻撃を繰り出すヴァルキリー。特徴的な本作の攻撃については本編にて

DATA
ヴァルキリープロファイル
- プレイステーション
- エニックス
- ロールプレイング
- 99年11月25日
- 6800円

構成・文/小林康之(レッカ社)

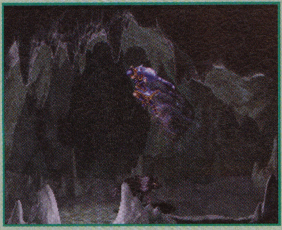
危険な迷宮内で生き残るための行動・戦闘術を考察する

冒険の場となる迷宮内には、不死者を始め怪植物や獰猛な猛獣などが潜んでいる。また、飛び石状の鍾乳石や氷草の足場など、天然のトラップや仕掛けなどもあり、一筋縄ではいかないようになっている。それに対応するためには、状況に応じた判断と行動力。そして戦闘方法を身につけるしかない。この章では、迷宮内で生き残るために必要な基礎知識を考察・紹介していこう。

ダンジョンサバイバル考察 1

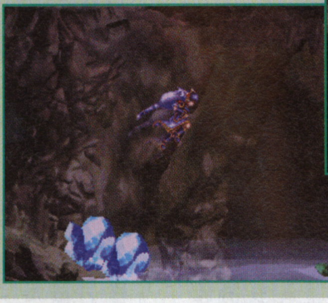
迷宮内のアクション

ヴァルキリーが迷宮内で取れるアクションは、ジャンプやスライディングといった基本動作から始まり、物を凍らせたり斬ったりと幅広い動作を見せる。そのどれもが迷宮攻略に必要不可欠で、ある場所では単体で、ある場所では組み合わせて使うこととなる。状況に合わせ臨機応変に対処していかねばならないのだ。



⬆モンスターと接触すると戦闘になるので、飛び越えて回避するといった方法もとれる

臨機応変に対処せよ





⬆⬅水に入るとジャンプ力が低下する。そんなときは氷柱を作り、足場にして跳ぶという方法も考えられる

迷宮攻略のための多彩なアクション



⬅画面半分くらいまで光を飛ばし、無生物に当たれば氷柱を作り、モンスターなら凍らせることができる。凍ったものはモンスターでも足場にしたり掴んで投げ捨てることが可能だ。ただし一定時間で溶けて、再び動き出すので注意が必要だ。



⬅移動画面のスライディングは攻撃ではなく、危険回避や穴倉のような通路へ入るための手段にすぎない。特に鍾乳洞タイプの迷宮では、狭い通路の奥に宝箱などが置いてあることがあり、攻略には必要不可欠なアクションだ。



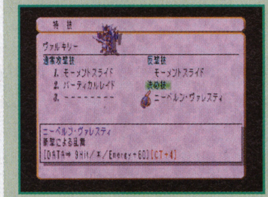
⬅迷宮内にあるものは砕いた氷から宝箱、凍った敵など、およそ動かせるものはなんでも掴んで投げられる。ただし宝箱を間違って投げた場合、中身が宝箱もろとも砕け散る可能性がある。投げるときは細心の注意を払おう。

ダンジョンサバイバル考察 2

戦闘術・基礎編

本作の戦闘はターン制で交互に攻撃が行われるが、攻撃自体は1回で終了しない。戦闘前に任意に決めた最大3つまでの技の組み合わせを、ボタンを押すだけで次々と連続攻撃として繰り出すことができるのだ。この技の組み立ても状況を考える必要があり、1つの醍醐味となっている。

⬇技の組み合わせには反撃用の技や決め技もあり、プレイヤーの個性が反映される



⬇物理的な防御を無視して攻撃できる。ただし、1回使うと溜めが必要で連射できない。という短所もある





⬆剣の攻撃は毎ターン行え、敵を宙に飛ばしたり連撃したりとさまざま。ただし敵によっては防御されてしまう

剣の攻撃はタイミング命 機を見て確実に当てろ

本作では○、×、△、□ボタンに、それぞれキャラクターを割り振って攻撃を行う。例えば□がヴァルキリーで×がアリューゼの場合、□→□→×と押せば、ヴァルキリーの2撃のあとアリューゼの1撃が入るということだ。ただしボタンを押すタイミングや順番を間違えると、続く攻撃が空を斬ることもある。



⬆ルシオの連撃が敵を後退させすぎたためアリューゼの攻撃が届かない。こうならないためにも技の組み立てで考慮しよう

ダンジョンサバイバル考察 3

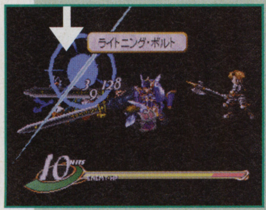
戦闘術・応用編

比較的弱い敵に対しては、何も考えず適当にボタンを押すだけでも勝つのは簡単だ。しかし、剣の攻撃を防御するモンスターや中ボスクラスの手強い敵などは、仲間の技の特性と連係のタイミングを熟知しないとツライものがある。また、敵のタイプ別にある程度のパターンを決めておくのも手で、この自分なりのパターンを見つけるのも1つの楽しみだ。



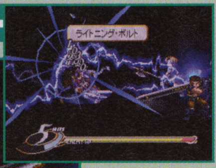
⬅連続攻撃はヒット数を増やすほどに決め技ゲージが溜まっていく。また、空中に浮かせた敵を攻撃すれば宝物が手に入るぞ

防御してくる敵に有効な連続攻撃



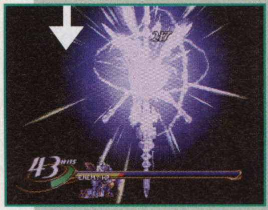
⬆空中に浮いた敵は防御ができないので、面白いように攻撃がヒット。さらに宝物も手に入り2度美味しい





⬆⬅物理攻撃を防御する敵には、魔法を当てて体勢を崩すと同時に、打ち上げる攻撃で宙に弾き飛ばす！

耐久力のある敵に有効な連続攻撃



⬆最後は攻撃力が高い決め技でトドメの一撃。場合によっては4人全員の必殺攻撃を叩き込めることもある





⬆⬅決め技ゲージを溜めて広域魔法や、ヒット数の多い必殺攻撃をお見舞い。この間に再びゲージが溜まる

発売まであと1ヶ月! ストーリーの詳細はまだ明らかにされていないけど、重厚感のある相当よい出来、らしい（暗い話みたいだけど…）。期待して間違いなし！（編集まーりー）

百花繚乱、戦国群像絵巻

天下を喰らう！ 発売日は2000年の3月4日に決定!!

今月のメニュー ●実機画面での武将達●多彩な合戦シーン●シブサワ・コウ氏、特別読み切りコラム

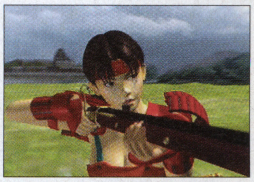




3000ポリゴンでモデリングされた実戦画面キャラクター達

先だっての「東京ゲームショウ」にて、プロデューサーであるシブサワ・コウ氏が発表した『決戦』の正式な発売日、それは2000年の3月4日、つまりPS2ハードと同時発売ということだった。コーエーの『決戦』プロジェクトも、開発を含めいよいよ佳境に入ったと考えていいだろう。

さて今回だが、まずは実機画面でのキャラクター達にスポットを当ててみることにしよう。『決戦』には約50人の武将が登場するが、前回までに本誌で取り上げた、徳川家康や真田の女武者などはあくまでムービー画面での紹介だった。さすがに『決戦』のムービーシーンの家康は6万ポリゴンも用いているだけあって美麗だったが、では実機画面での彼らは果たしてどうなのだろうか？そこで左の写真に注目して貰いたい。実機でのキャラクターは約3千ポリゴン。しかし既存ハードのムービー画面となんら大差のないことが見て取れる筈だ。『決戦』は彼ら戦国の漢たちが織りなす総天然色シネラマ合戦劇であり、そしてそれはPS2という高性能ハードの力を得、我々を更なる歴史の夢語りへと導いてくれるのである。



今、密かに巷で評判の真田の女武者。彼女は実機でも勇敢な活躍を見せている

DATA
決戦
●プレイステーション2
●コーエー
●シミュレーション
●2000年3月4日発売予定
●価格未定

構成・文／落合康好



⬅霧が漂う家康の陣。家康の両脇には伊達政宗と本多忠勝が描かれている



⬇弧を描くように行軍する真田軍と徳川軍。馬蹄からは砂塵がもうもうと舞う。天候や時間となどといった不確定性ファクターまでも演出されている

多彩に演出されている合戦シーンに注目！

現実の合戦は昼夜を選ばない。どうやらこうした時間の概念も、『決戦』には演出として盛り込まれているようだ。月光の蒼明と松明の光芒の下で繰り広げられる合戦ドラマ。まさにストイシズム溢れる映像美であろう。

また、『決戦』の特徴ともいえるのが、合戦シーンをよりリアルに表現するために用いたエージェント技術の存在だろう。写真では判りにくいが、「武将や兵士達の集団がまるで黒沢映画の1シーンの様に動き回る」と言えば理解して頂けるであろうか？読者諸氏に実機で動くこうした映像をお見せできないのは誠に口惜しい限りだ。かようにして細部まで念入りに作り込まれた『決戦』は、まさに「次世代合戦エンタテインメント」の名に恥じない素晴らしい戦国ドラマを創出しているのである。我々も又、発売まで期待して待とうではないか？

さて、今回で『決戦』の紹介は最終回となる訳だが、最後に文豪アレクサンドルデュマが残したこの言葉をもって、記事を締めくくろうと思う。

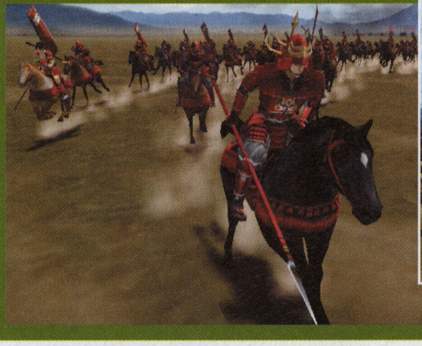
「待て、しかして希望せよ」
～モンテクリスト伯より～

プロデューサーシブサワ・コウ氏特別寄稿
『決戦』に見るリアリティーへのこだわり

『決戦』では、プレイヤーはリアリティーあふれる合戦を体験できる。実はこの「リアリティー」、言うは易しで、突き詰めるほどに、なかなか奥が深い。

例えば、映画等の合戦シーンはどうか。確かにリアルな描写であっても、そこには演出が施されている。時間の流れの省略、所々に配される印象的なシーン、そして緻密なカメラワーク…。

しかし、リアルタイムを掲げる『決戦』では、映画以上のリアリティーが求められる。兵士や馬たちは、カメラが向いてる向いてないに関わらず、リアルな動きを見せなくてはならない。なんと言っても、肝心のカメラはプレイヤーの手中にあるのだ。私たちは、いつどこを見られても良いように、微に入り細にわたって合戦シーンを作りこんでいる。敗走するシーン。鉄砲足軽は、鉄砲をどうしたのだろうか？　命には換えられぬ、と投げ捨てたのか？ 邪魔であっても、高価なだけに抱えて逃げたのか？ 今まで気にも留めなかった疑問が、たくさん出てくる。しかし、そういった細かい所を調べたり、推理することが楽しくてしかたないのは、根っからの歴史好きゆえなのかもしれない。







⬆➡今まさに両軍の戦いの火蓋が切って落とされた。勝敗を決するはプレイヤーの采配一つ

発売まであと5ヶ月 次第に全貌が見えてきたこのゲーム。シブサワ・コウ氏の力の入れ様は過去最高！今後に期待（コーエー担当いっしー）

伝説のロボット達の物語

惑星サンライズクロニクル

第2回

いよいよ公開!! 大興奮のバトルシステムが明らかに!!

今月のメニュー
●戦闘の流れを解説●君だけのデッキを組もう●戦艦のエネルギーが勝敗をわける



英雄の一人、アムロ・レイ。宿敵シャア・アズナブルとの戦いがあるぞ

サンライズ英雄譚
DATA
●ドリームキャスト
●対戦RPG
●99年12月発売予定
●価格未定
●サンライズインタラクティブ

構成・文／松本秀介(山猫有限会社)

戦略性の高いバトルとこだわりの演出が満載!

このゲームの醍醐味は、サンライズのアニメに登場するロボット達を使って、バトルができるということ。今月はバトルシステムを紹介していこう。まず、左のチャートを見て欲しい。プレイヤーは自軍のデッキを組むことから始める。カードゲームに似たシステムで、マップ上というより「場」でバトルは行われ、1ターンは「攻撃」と「迎撃」が1セットになっている。攻撃して来る敵に対して、迎撃しないと戦艦が攻撃を受ける。限られたエネルギーをうまく使ってロボット達を出撃させなければならない。

そして、DreamCastならではの、緻密で迫力ある画像がバトルを盛り上げてくれる。特に、戦艦が燃え落ちるシーンは圧巻だ。頑張って敵の戦艦を沈めまくろう!

これが戦闘の流れだ!!

自軍のデッキをドッグでセットアップ
↓
自軍のターン
- 自軍の攻撃フェイズ
- ↓
- 敵の迎撃フェイズ (敵軍エネルギー補給)
- ↓
- 戦闘フェイズ

↓
敵のターン
- 敵の攻撃フェイズ
- ↓
- 自軍の迎撃フェイズ (自軍エネルギー補給)
- ↓
- 戦闘フェイズ

どちらかの戦艦が沈むまで繰り返す



➡大陸を航行中にランダムで敵が襲ってきて、バトルにエンカウントするのだ

あの名場面が…



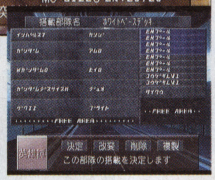
⬅戦艦からの支援効果中のグラフィックや、特殊攻撃はとても美しく描かれている

ステップ1 マシンの特徴を知って最強のデッキを作ろう!

ゲームの勝敗は、いかに強いデッキを作れるかにかかっている。デッキとはチーム編成のようなものだ。例を挙げて説明していこう。ゲーム序盤で使用できるのはホワイトベースだが、この艦の搭載限度は15サイズまで。例えば、ガンダムはサイズ3、スコープドッグはサイズ1となっている。ガンダム級×5機か、スコープドッグ級×15機か。もちろん組み合わせは自由。各ロボットのエネルギー消費量や、サイズを把握して組む必要があるのだ。



➡乗り換えも可能。ブライトもザクIIで出陣!



⬆一枚のパネルがサイズを表す。あとサイズ1のロボットを搭載可能



SIZE 3
エルガイム
「重戦機エルガイム」

SIZE 2
ダグラム
「太陽の牙 ダグラム」

SIZE 1
スコープドッグレッドショルダーカスタム
「装甲騎兵ボトムズ」

ステップ2 戦艦のエネルギー補給がバトルのキーポイントだ!!

ロボット達を出撃させるには、エネルギーが必要だ。戦艦には自軍の迎撃ターン時にエネルギーが補給され、パワーのあるロボットほどエネルギーを多く消費する。どのような組み合わせを出撃させるかにより、様々な戦闘結果となるだろう。

また、敵を迎撃する時にエネルギーを使い切ると、自軍の攻撃時に何もできなくなる。迎撃せずに戦艦に耐えて、その後攻撃を仕掛けるなど、様々な作戦が立てられるのだ。



⬅自軍の攻撃ターン。エネルギー40のうち25を使いインパルス7を出撃



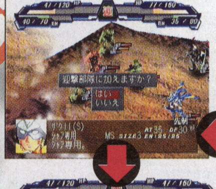
⬆残りエネルギー15でザクIIを出した。これで自軍のターンは終了



➡敵に迎撃されなかったので、ザンジバルにダメージを与える事に成功!



⬇戦闘フェイズのバトル画面では、ロボット達の美しいムービーが見られるぞ!



⬅敵が総力をあげて攻撃を開始。ザクIIは燃費が良いのだ。ピンチ!



⬆自軍の迎撃。エネルギーを温存するため、シャアだけを迎撃する事に



⬆貯まったエネルギーで総攻撃。ガンダムの攻撃力をさらに高める



⬅敵は迎撃できず、戦艦炎上! 肉を斬らせて骨を断つ作戦が功を奏した

発売まであと2ヶ月! ●発売がだんだん近づいてきた今日この頃、予習として原作のアニメを見ておくと楽しさ倍増だぞ（担当：福助）

発売まで応援します

スパロボ新情報をいち早くお届け！

スパロボ大進撃!!

最新シリーズ『α』のもぎたて情報を大公開

今月のメニュー ●シナリオ分岐システム●主役キャラクター●最新戦闘画面●『コンプリートBOX』各個撃破!!

シナリオシステムと主人公が公開され いよいよ見え始めた『α』の全貌！

シリーズ最高のボリュームで、その発売が待たれる『α』は、2系統あった『ロボット大戦』シリーズを一本化。それぞれのシステムの美味しいところを取り込んだ、まさにイイとこ取りな作品になるようだ。そこで今月は、『α』のシナリオ面とキャラクター面にスポットを当て、より突っ込んだ紹介でお届けしよう。

まず気になるシナリオは、書き下ろしの新作が用意され、しかもシナリオ数とストーリー分岐はシリーズ最大のボリュームになるようだ。特に、各話ごとにプレイヤーに選択が迫られ、シナリオルートやイベントが大きく変化するといった力の入れよう。この「ダブル・ブランチ」と呼ばれるシステムは、ルートと各話のプレイヤー選択、そしてキャラクターのパラメーターで内容が変わるというもの。そのため、2回3回と繰り返し遊びたい人にはうってつけと言えるだろう。



新たなロボット大戦を彩る 魅力的な新鋭主人公たち

このシリーズの主人公と言えば、個性的な性格と生き様を持つアツい人物が定番。もちろん本作でもそれは踏襲され、男女4人の総勢8人が登場。どのキャラクターもこれまで以上にアクが強く、人間味溢れる会話を楽しむことができそうだ。今回は8人の中から、特に魅力的な女性陣を紹介しよう。



真面目で正義感が強い

リオ＝メイロン

日本人と中国人のハーフ。18歳。お金持ちのお嬢様で少々世間ズレした面もある。猪突猛進型で、自分が正しいと思ったことはなんでも発言する。

冷静沈着で頭脳明晰

レオナ＝ガーシュタイン

父親がドイツ人、母親が日本人のハーフ。名家の出身でプライドが高い、お嬢様タイプの17歳。メカの扱いは天才的だが、実は音痴で料理下手という一面も。

内気で心優しい

クスハ＝ミズハ

18歳の日本人。控え目で照れ屋だが、いざというときの行動力はズバ抜けている。健康促進グッズに目がなく、通信販売で買いあさる健康マニア？

陽気で楽天家

リルカーラ＝ボーグナイン

イタリアとドイツの家系のアメリカ人。陽気で楽観的、要領をつかむのがうまい。運動抜群でロマンチストな、他人の面倒見がいい18歳の女の子。

それぞれの性格に対応した 恋人キャラクターも登場するぞ！



主人公メカと新着画像を入手！ 最新ロボット情報!!

これまでベールに包まれていた、主人公メカの情報が公開された。前作までは中盤以降に入手することのできた2機が、今作は序盤からの愛機となるようだ。武装や性能面で若干のパワーアップが施されているらしく、最初から押せ押せムードで激戦が展開しそうだ。



リアル系

ヒュッケバインMk.II

重力制御装置とT-LINKを装備した最新鋭パーソナル・トルーパー。量産型試作機ながら、SRX計画で得られたノウハウが詰め込まれ、高い機動性と攻撃力を持っている。

スーパー系

グルンガスト弐式

SRX計画で作られた「超闘士」グルンガストの後継機。量産試作段階のため、変型機構や武装に一部制限がある。T-LINKシステムを使用するため念道力を持つ者でないと操縦不能。



⬆ついに『マクロス』も参戦。より深みを増したシナリオになりそうだ

DATA	
スーパーロボット大戦α	
●プレイステーション	
●バンプレスト	
●シミュレーションRPG	
●99年冬発売予定	
●価格未定	

構成・文／小林康之(レッカ社)



⬆必殺技の計都羅喉剣もパワーアップ。迫力のカットインで、その威力を演出する！

戦闘の迫力がますますグレードアップ!!



⬆バスターコレダーの電撃など、武器ごとの演出もよりド派手になって迫力満点!!



⬆攻撃手段が割と少なめのジャイアントロボ。パンチ攻撃も、カットインでカッコよく演出

『コンプリートBOX』がタイトル別に 未購入のファンは各個撃破せよ！



➡戦闘シーンやマップ画面などを、『F』の最新システムで作り直してあるのが特色だ

『コンプリートBOX』に収録された、『第二次』『第三次』『EX』のリファイン3作が、個別に販売される。スケジュールは『第二次』『第三次』が12月、『EX』が来年の1月の予定。それぞれ予価2000円也。1つだけでいいのに…と買い控えしていた人は、迷わずゲットしよう！

発売まであと2ヶ月!? ●DCでの『α』発売も待ち遠しい、スパロボの大進撃は始まったばかり!! 114ページからの『64』も、チェックヨロシク。

新着情報をすかさずお茶の間にお届け

パラ・パラダイス（サイト・イヴ2）

大幅に進化したバトルシステムを紹介！

第1回

今月のメニュー
●敵が見えるエンカウントシステム●TPOに合わせる武器改造ほか

エンカウント

不意打ち、抜き足、何でもあり！ 敵は、もう目の前に見えている！

今回のシステムで大きく変更された点の一つがエンカウントシステム。フィールドを歩いていると突然敵と出会ってしまう従来のシステムとは異なり、敵はフィールド上に見えているのだ。そこで、敵と出会うと、同じ画面のまま戦いが始まる。時にはアヤの死角から敵が襲ってくることもあれば、逆にアヤが敵に気付かれる前に攻撃を始めることもできる。もちろん、気付かれる前に逃げてしまうこともできるのである。



➡アヤの死角から敵が現れた。こんなときには奇襲を受けてしまう



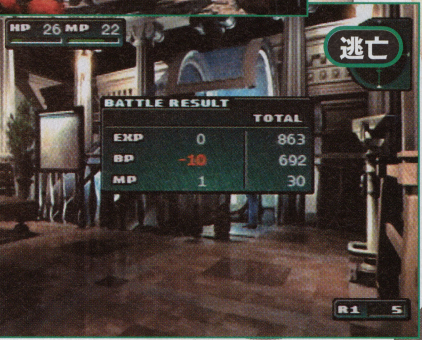
⬅鈍い敵ならそっとすり抜けてしまえばわからない…



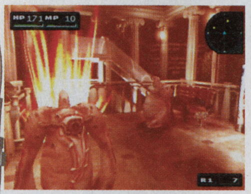
➡敵が気付く前に攻撃開始。ノーダメージで敵を倒してしまえる



⬆□ボタンでターゲッティングすれば、見えないところにいる敵の存在が判別できる



➡バトル中でも危険だと思えば逃亡することが出来る。失敗するとあまりにも痛いのだが


⬆強力なパラサイトエナジー・インフェルノ。これがさらにレベルアップする

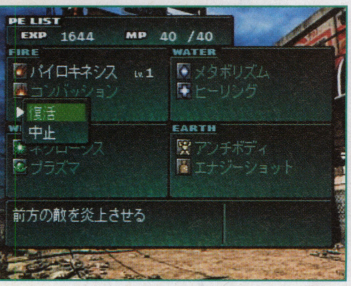
DATA
パラサイトイヴ2
●スクウェア
●プレイステーション
●シネマティック・アドベンチャー
●99年12月16日発売予定
●6800円（予定）（2枚組）
●デュアルショック（振動）対応

構成・文／里田実彦

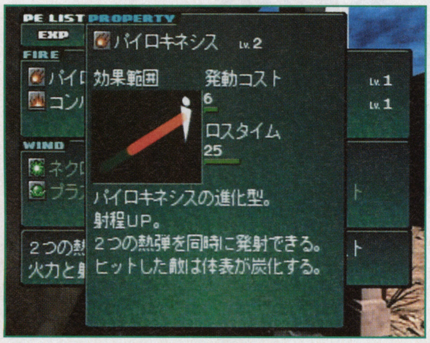
パラサイトエナジー

自分が好きなものから「復活」レベルアップも自分好みに

強力無比なパワーを持つパラサイトエナジー。今回はバトルで得た経験値を特定のパラサイトエナジーに振り分けることで「復活」「レベルアップ」していく。特定のものを強力にしていってもいいし、出来るだけ多くのものを復活させてもいい。それはあくまでもプレイヤーの判断なのだ。



⬆パラサイトエナジーは元々備わっていた能力を「復活」させる。どれから復活させるかは自由



⬅レベルアップさせると射程や効果、消費MPが変化していく

武器改造

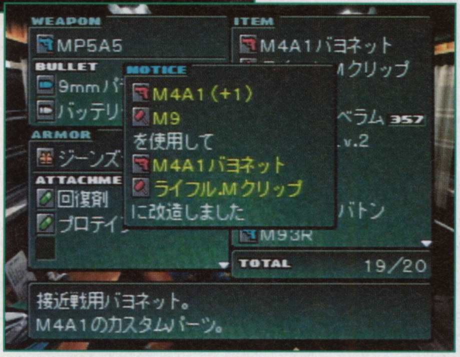
自由自在に改造可能 武器はTPOに合わせて

ハンドガンやマシンガンなど種類も多彩な武器だが、今回、オプションパーツを付けることで改造が可能になっている。装弾数をアップさせたり、追加効果を付けたり出来るのだが、オプションだけにはずせば元通りに戻る。時と場合に合わせて自由に武器を改造できるのである。



⬅バトル中でも危険だと思えば逃亡することが出来る。失敗するとあまりにも痛いのだが

⬇近接戦闘用のバヨネットも装着。これで接近戦にも対応可能



発売まであと2ヶ月！ 今回は戦闘システムに関しては前作との変更点が目立って、かなりプレイ感は変わりそうな感じ？（ライターさとだ）

死ぬより、吐きだせ！



あゆめ
デビュー詩集
11月上旬発売

17、18、19、
私を殺さないわたしに逢いたい

定価：本体1000円（税別）　発行：メディアファクトリー

編集部で厳選したタイトルを紹介!!

じゅげむ RECOMMENDS

編集部で実際にロムをプレイして、
オススメできるタイトルを
三本の柱を立てて一挙紹介!

今月はコレを買え!

P.65で紹介!

じゅげむの1本! アークザラッドIII



DATA
アークザラッドIII
● プレイステーション
● ソニー・コンピュータエンタテインメント
● ロールプレイング
● 10月28日発売
● 6800円

RUNNABOUT2

P.120

PS



スーパーロボット大戦64

P.114

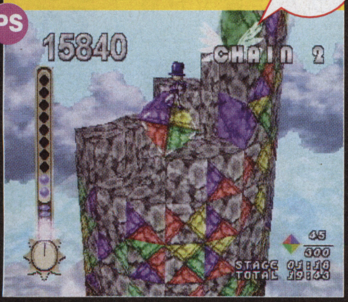
N64



THE TOWER OF BABEL

P.122

PS



パックマンワールド

P.116

PS



ポケ単

P.123

PS



夕闇通り探検隊

P.118

PS





"シリーズ作の袋小路"からの脱却を目指す、練り込まれた作りに大納得!

構成・文/城戸芳充(レッカ社)

スーパーロボット大戦64

DATA
スーパーロボット大戦64
●NINTENDO64
●バンプレスト
●シミュレーションRPG
●10月29日
●7800円

シリーズ1作目から数えて足かけ8年。押しもおされぬ人気シリーズとなった『スーパーロボット大戦』だが、本作はシリーズ作という惰性に流されないシャープな作風となっている!

JUGEMU RECOMMENDSに選ばれた理由

I シリーズ随一のプレイバランスで夢の競演を心ゆくまで堪能できる

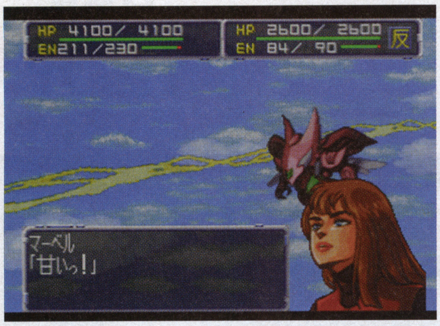
II ストーリー展開がパラレルになり繰り返し遊び込む意欲がわいてくる

III マンネリズム打破の新鮮なシナリオでシリーズのファンにもアピール度高し

選ばれた理由I シリーズ随一のプレイバランスで夢の競演を心ゆくまで堪能できる

『スーパーロボット大戦』は、マニア層の支持をえながら続々とシリーズ化がなされてきた。その道のりは、重厚長大化路線を突き進んできたといっても過言ではないだろう。新ロボット追加、マップ数や分岐の増大によるボリューム向上。だがその裏で、ゲームとしてのプレイバランスが犠牲になっていった感も強い。味方チームが大部隊なだけに、それに見合った敵が必要とばかりに1マップで増援が次々と登場し、余分な苦戦を強いられることもしばしば。「無敵のロボット軍団の活躍!」という心踊るコンセプトも、いまいち馴染まなくなっていったわけだ。

だが本作では原点に立ち戻り、プレイヤーの爽快感を重要視した作りとなった。基本的に味方陣営が全体的に強くなった。それも、それぞれのロボットの個性を活かす方向に強化されている。防御力の高いロボットはさらに固く、回避率の高いユニットは軽やかに。遊んでいて気持ちのいい方向へとバランスシフトしているのだ。一見すると地味な改良に見えるが、プレイの快感はシリーズ中でも有数の出来ばえ。単にシナリオを消化していくのではなく、戦闘そのものを楽しんでいけるので、のめり込み度が飛躍的に増しているわけだ。



⬆主役級ではないキャラクターたちもそこそこ使えるので、思い入れだけで育てることも可能

⬇戦闘シーンは、シリーズ初の3D風演出が加わった。これが思いのほか効果的で、グンと迫力アップ!





⬆敵の増援は健在だが、必然性のない増援などはなりを潜めておりイラつかずにすむ

使いこなせば攻略も軽快! 爽快感を増す新システム

今作では新たな戦闘システムが加わったが、いずれもプレイヤーに有利なものばかり。爽快に遊べてしまう。

1 強力!合体攻撃

特定のロボット同士が、相手1体に同時に技を繰り出すというクロスオーバー技。ゲッター+マジンガーの同時攻撃など、まさに東映まんが祭り的なノリを満喫できてしまう!



⬆合体攻撃の種類は多く、探すだけでも楽しい。なんと敵も使ってくる!?

愛は強し!? パートナー修正 2



⬆能力が発動するとハートマークが出現。防御も攻撃も向上する!

恋愛関係にある特定のキャラクター同士が近接すると、応援効果で能力がUPする。隣接しながら進めば強力だ! 中には支援が一方通行の、片思いのキャラクターも……。



⬆今作ではロボットごと改造できるレベルが違う。弱い機体も、手間を掛ければ強力になるかも!?

この便利さは麻薬級!? 超お手軽なクイックロード

プレイのやりなおし時には頻繁にリセットの必要があるが、本作では超高速クイックロードを装備。一瞬でロードできるので、まったくストレスなしにプレイを再開できる!



⬆ヤバイと思ったら即リセット。コンマ数秒でセーブ時から再開するので病みつきに!?

選ばれた理由II

ストーリー展開がパラレルになり繰り返し遊び込む意欲がわいてくる

プレイヤーの選択でシナリオが分岐していくのもシリーズの特徴の1つだが、今作ではこの分岐システムも進化。今までのように、基本となる一本のシナリオから枝分かれする分岐ではなく、分岐したシナリオが1つに終息したり、さらにそこから別の分岐が発生するなど、シナリオ構造が複雑化した。用意されたマップ数は恐ろしく膨大で、たった1回や2回ですべてをプレイするのは不可能。分岐によって物語展開から参戦ユニットも変化していくので、何度でもプレイしたくなるわけだ。

また本作ではゲームオリジナルキャラクターとして4人の主人公キャラクターが存在するのだが、ゲーム開始時に誰を選ぶかでシナリオが大きく変化していくのも特徴的。序盤ではこのキャラクター選択によって、スーパーロボット系とリアルロボット系の2本のシナリオへと分岐。中盤以降も選んだキャラクターによって展開が変化することもあって、かなりリピート性の高い作りになっているというわけ。エンディングまでの道のりはかなり長めなのだが、プレイのテンポのよさも手伝って反復プレイもあまり苦にならないバランス。もちろんどのキャラクターをひいきにして育てていくかで戦略も大きく変わるため、何度でも遊び込むことができるだろう。

主人公選択で展開も大変化!

第1話
熱き血のファイターたち



ブラッド



⬅主人公選択による分岐は第1話から発生。2話めからはシナリオが合流するが、その後もさまざまな分岐が発生していくのだ

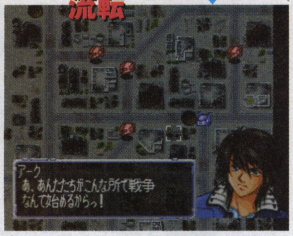
⬆ロボット格闘術の継承者として育ったブラッドは、突然の襲撃に立ち向かっていく

マナミ
第1話
出撃!スイームルグ



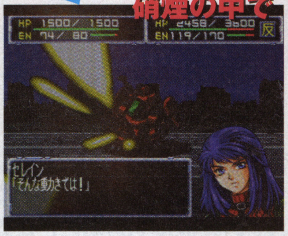
⬆両親を奪い去った帝国と戦うため、完成した専用機を駆って少女は立ち上がった!

アーク
第1話
流転



⬆帝国のゲリラ狩りに巻き込まれ、偶然発見した機体で決死の反撃を行っていく……

セレイン
第1話
硝煙の中で



⬆ゲリラの仲間と帝国の新機体を入手するが、帝国の包囲網に取り囲まれてしまう!!

選ばれた理由III

マンネリズム打破の新鮮なシナリオでシリーズのファンにもアピール度高し

既存のシリーズ作では、シリーズを重ねても今までと似たシチュエーションが発生することがしばしばあり、ある意味でマンネリ化していた。本作はそこにもメスが入り、極力今までの作品とダブらないよう新たなシナリオ構成が取り入れられているのだ。また、複数の物語が雑然と展開するのではなく、短いスパンの間に個々のキャラクターの物語が区切りよく進行していく。このおかげでストーリーの見通しがよくなり、全体の物語を把握しやすくなった。今までのシリーズを遊びつくしたコアなファンを満足させつつも、新規ユーザーも戸惑わずにプレイできる。そんな、懐の深さを無理なく実現しているわけなのだ。



⬆『SPTレイズナー』からは、ファンの人気が高い地球編シナリオが展開されていく

GB版『スーパーロボット大戦リンクバトラー』を揃えれば、さらにマニアックに遊べる!!

ゲームボーイで発売中の『スーパーロボット大戦リンクバトラー』があれば、相互にキャラクターをリンクさせることが可能。このリンク機能を用いないと登場しない隠し要素も盛り込まれており、マニアは要チェック!

GBでレベルUP



⬅GB版はひたすらバトルでレベル上げを楽しんでいける。こちらで鍛えたキャラクターを、64版へとコンバートすると……

64で快進撃!



⬆レベル不足で苦戦していた局面も楽に突破。64版の主人公キャラクターをGB版へフィードバックすることも可能だ

往年の懐かしロボからマニア狂喜の新ロボまで精鋭がズラリ登場!

今作にも数多くのアニメから、さまざまなロボットが参戦。いずれ劣らぬ名ロボットぞろいで目移りしちゃう?

ジャイアントロボ



⬆シリーズ初参戦。肩のあたりをよく見ると、操縦者の大作少年が!

ゴッドマーズ



⬅その名に恥じぬ高破壊力を誇る巨大ロボ。シリーズ初登場

ゲッターロボ



➡シリーズの定番ロボ。変形による使い分けがポイントだ

SPTレイズナー



⬅シリーズ2度目の登場。回避力の高さと、高威力の「V-MAX」がウリだ



懐かしさをおさえた20周年記念パックマンはほどよい難易度ですみずみまで楽しめる3Dアクションとして、仕上がった!!

構成・文／murmur'sGROUP

JUGEMU RECOMMENDSに選ばれた理由

- **I** 多彩になったアクションが楽しい!! 合間に見せる表情も見逃すな
- **II** ステージに散りばめられた仕掛けは、ほどよい難易度＋アクション性が心地よい
- **III** 知っている人には「懐かしい」、知らない人には「初めて」の楽しさを満喫できるおまけ付き

DATA	
パックマンワールド　20thアニバーサリー	
●プレイステーション	●99年11月2日発売予定
●ナムコ	●4800円
●3Dアクション・アドベンチャー	

生誕20周年を記念して製作された『パックマンワールド　20thアニバーサリー』。アクションゲームとしての完成度もさることながら随所にパックマンらしさを感じる仕上がりだ

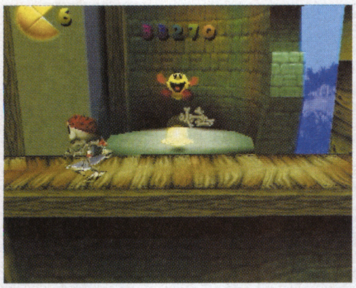
選ばれた理由I 多彩になったアクションが楽しい!! 合間に見せる表情も見逃すな

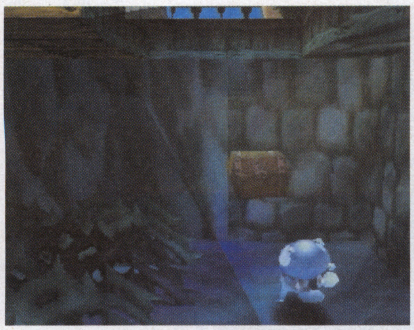
『パックマン』…人によっては強烈にのめりこんだ経験を持っているというタイトル（といっても昔のね）。

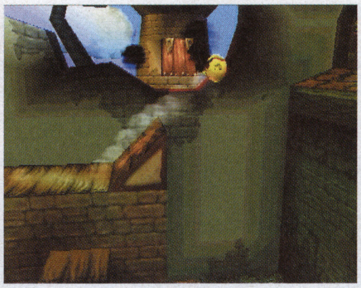
敵に接触しないように、単純にドット（点ね）を取っていくという作業を基本としているわりに、パワーエサを取ることで「追われる立場」から「追う立場」へ切り替えて反撃できたり、ボーナス得点が手に入るフルーツが出て来たりと、当時、ゲームがヒットするのに必要なフィーチャーを兼備えた秀作だった。以後発売元であるナムコの看板ゲームキャラクターとして様々な機種で発売され、視点を変えてジャンプが可能になった『パックマニア』、時代の流行にそって育成系に進化した『ハローパックマン』など、ゲームマニアには親しまれてきた。

そんな『パックマン』も気がつけば20周年。記念作品として本作が製作・発表された。擬似的なものはあったにせよ、完全なリアルタイプ3Dでの作品はこれが初めて。まして製作が海外チームということもあり、アレンジの発想が違う。基本のドットを集めるという作業を組み込みつつも、攻撃方法から移動アクションまで遊びの要素を多彩に盛りこんでいる。ドットを使って敵を攻撃するドットアタック、ダッシュすることで回転移動、ジャンプ中に前回りするとヒップアタックなど、どれもが「か・わ・い・い」。攻撃なのにかわいいとは変かもしれないが、満点の笑みを絶やさないパックマンだからこそ、悪者を倒しながらも、攻撃の合間や立ち止まったときには、ニコニコしている。なんかいい…。

しかも今回は、なんと金属性に体を変化させて、メタルパックマンにも変身する。どこかで見たような感じがするが…まあ何にしても初の変身パターン!! この姿自体で敵を倒せるわけではないので、爽快感がないのが残念。でも、メタルでも基本の笑顔は忘れない…これ大事。　パックマンの基本フィーチャーとかわいさを保ちつつ、アクション性を持たせているこの作品は、進化とも集大成ともいえる作品に仕上がっていることは間違いないだろう。

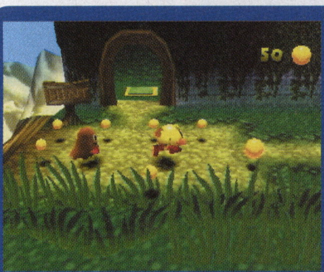

⬆ジャンプ中にボタンを押すヒップアタックをする。この際には普通より少し高く跳びあがるぞ


⬅メタルパックマンになると水中でもヒップアタックができるので、宝箱が壊せるようになる


⬆ダッシュボタンを押しつづけて放すと回転しながら移動。必死に丸くなっている努力が伝わる…

知って得する豆知識① 有効な攻撃方法とは!?

ドットアタック・ダッシュアタック・ヒップアタックなどなど…本作のパックマンの攻撃方法は結構多彩だが、1番使いやすく安全なのは、ヒップアタックだ。ドットアタックは、集めたドットを消費してしまうし、ダッシュアタックは直線的なので使いにくい。その点ヒップアタックはボタン1つで出せるうえ、連続入力が可能なので、スキが少ない。ただし、逆にダメージを受けてしまう敵も存在するので、注意するべし。


⬆この攻撃はおなじみのもの。パワーエサを取って弱っているときに反撃だ

⬇ダッシュアタックで攻撃もできるが、直線的なので使いずらい




⬆攻撃ボタンを押しつづけると、範囲が広いボムアタックになるが、ドットの消費も多い

選ばれた理由II

ステージに散りばめられた仕掛けは、ほどよい難易度＋アクション性が心地良い

アクションというジャンルには欠かせないモノ…それはステージを進めるための仕掛けだ。この『パックマン』も例にもれず、その仕掛けを解くことで仲間を助けるための道が開けるのだ。また、ステージを進む上で直接的には関連しないが、集めたりするとより楽しめる、といった類のアイテムや行ける場所も当然ある。それらに関連してくるのが、様々なフルーツがはめ込まれた「フルーツとびら」と各種スイッチだ。とびらはその名の通り、対応したフルーツを入手していれば開くようになり、中にはスイッチやクリア後に関係する「ボーナスもじ」がある。スイッチは、黄・緑・青の色別に効果が違い、特に青はその場所によって効果が違う。当然、このスイッチによって入手可能なアイテムに差が出たりするのだ。必ず入手する必要はないが、より楽しもうとするなら隅々まで探検したほうがいい。これらは、ステージクリア後の楽しみに関連してくるので、できれば集めて行った方が良い。あとは、別なものとしては仕掛け・トラップ系。ジャンプすると高いところへ移動できるトランポリンやその上でダッシュすることで下のプロペラが回り、移動できるヘリベーター。乗ると落ちたり、岩が落下してくる床などトラップ系もほどよく組み込まれていて、飽きにくくバランスが良い。


⬆床の上でダッシュすると、プロペラが回り移動していく。やめると元に戻っていくので調節も可能だ


➡スイッチをヒップアタックで押すと色別に仕掛けが作動する。ゲーム中のメインの仕掛けだ


⬅トックマンにさらわれたファミリーを助けるには、どこかでカギを手に入れる必要がある


⬆特定のスイッチを押すと出現する移動ドット。これでないと行けない場所が多いので要注意

知って得する豆知識②

「ボーナスもじ」を集めよう

ゲームの途中、それはスイッチで行ける場所だったり、宝箱の中だったり、とびらの中だったり、と様々だが、所々で「ボーナスもじ」と呼ばれるものが手に入る。これは、「PACMAN」の文字を全部集めるとステージクリア後にボーナスゲームがプレイできる。そこでは制限時間は決まっているが、大量にあるアイテムが取り放題という太っ腹ぶり。フルーツはスコアになるのでハイスコアを狙うため、ぜひ集めよう。


⬆簡単な場所の場合もあるが大抵は、スイッチとかとびらを利用することで出現する



⬇ステージクリア後にボーナスもじを全部集めているとミニゲームができる



⬆スイッチを押すと出現する床を移動して制限時間内にアイテムを集める

選ばれた理由III

知っている人には「懐かしい」、知らない人には「初めて」の楽しさを満喫できるおまけ付き

メインのストーリーモード以外にも初期タイプのメイズの『パックマン』が遊べるオリジナルモード、新しく作られたメイズが楽しめるメイズモードがプレイできる。オリジナルは昔ながらのまま。存分に懐かしめるぞ。メイズは、パースがかかった画面でやるドットイートのリメイク版だ。クリアするとおまけ画面が観賞できるようになり、ナムコらしい豪華仕様のおまけといえる。リメイクらしく、オリジナルの基本である、フルーツボーナス、モンスター（アカベエなどの4キャラ）とパワーエサという要素のほかに、岩などの落下物といったオジャマ要素がプラスされているが、ダメージ制なので、即ミスじゃない点は○。



⬆昔ながらのメイズをアレンジしてリメイクした。好きな面選んでプレイができる



➡メイズでの攻撃はおなじみのもの。パワーエサを取っていじけているところを反撃する

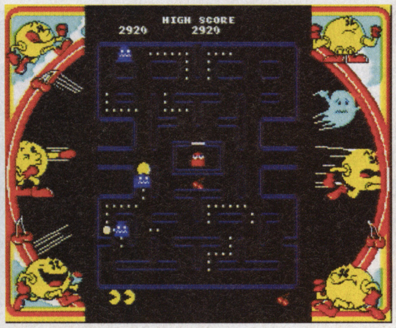
ストーリーモードでもメイズが楽しめる

特定のとびらを開けるとストーリーモードでもメイズができるが、この数によってメイズモードのステージ数も変化し、全部出現させると通してやるマラソンプレイも可能だ。


⬇どこかで見たこのアイテムを取って、このとびらを開けると、ストーリーモードでメイズがプレイできる



⬆ステージにちなんだジャマが加わるメイズ。体力制なのでわりと安心だ



➡「ナムコミュージアム」シリーズでプレイしなかった人にはうれしいおまけだ



日常と闇とが交錯する まざまざと目撃する 緩やかな恐怖に震える!

構成・文/城戸芳充(レッカ社)

夕闇通り探検隊

DATA	夕闇通り探検隊	
	●プレイステーション	●発売中
	●スパイク	●5800円
	●サイコ・ホラー・アドベンチャー	

リアリズムに徹した映像描写と、都市伝説をベースにした怪談話をミックスした本作。ショッキング型のホラーとはひと味違う、じわりじわりと迫る恐怖が待っている。

JUGEMU RECOMMENDSに選ばれた理由

- **Ⅰ** ありふれた日常の隙間から、怪異が入り込んでくる静かな恐怖
- **Ⅱ** 生活感さえ描ききる、リアルな写実的描写に感情移入が高まる
- **Ⅲ** 聴覚と触覚とにダイレクトに届く値千金の恐怖演出を体感できる

選ばれた理由 Ⅰ

ありふれた日常の隙間から、怪異が入り込んでくる静かな恐怖

あえて乱暴な分類をすれば、結局のところホラーには2種ある。ビジュアル的な恐怖を立て続けに連発するショッキング型と、ヒタヒタと忍び寄ってくる恐怖を描く心理型だ。前者がスプラッタなら、後者の代表格はサイコサスペンス。なんの変哲もない平凡な生活の狭間から、怪異が鎌首をもたげてくる恐ろしさ……。そんな、心理的圧迫感を存分に味合わせてくれるのが本作だ。

ゲームの流れは、学校・散歩・プライベートといった3つのパートからなる。ありきたりの日常が淡々と繰り返されていく学園生活の中で、声を潜めてかわされる怪しげな噂話。その噂を突き止めるべく町へ乗り出すと、一瞬前まではなんの変哲もなかった場所が怪奇ゾーンへと変わり果てていく……! この、日常世界から恐怖体験へと静かにシフトしていくテンポが非常に冷ややかで、ゾクリゾクリとさせられる。ふと気付くと凍える手で心臓を鷲掴みにされたような、そんな恐怖感を突きつけられるのだ。

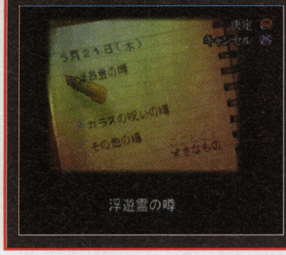
ちなみに、主人公たちが市内を冒険して回るのは学校が終わってからの夕暮れ~日没まで。夕闇どきは逢魔が時。日常という薄皮がペロリとめくれ、恐怖という名の闇が訪れる時間だ。日没とともにすり寄ってくる暗闇に、つい心もとなくなってくる……。そんな、誰しもが持つ根元的な怖さをキチンと描写しているのも本作独自の味わいだろう。



⬆学校内での会話を通じて噂を集めていく。この日常生活と静かな恐怖とのバランスは絶妙だ

アドベンチャーとしての遊びごたえも充分!

本作で登場する「噂」はなんと44種類。これらの噂が引き起す怪奇現象を調査し、立ち向かっていくのだ。主人公たちは「100日で死ぬ」という呪いをかけられており、期間に猶予はない。謎の解決に至るまでのプロセスもそれぞれ異なり、街中での会話で情報を収集したり、迷いの森をさまよったりと、さまざまな難局を乗り越えていかなくてはならない。常に緊迫感をもってゲームを進めることができるのだ。



⬅学内で入手できる噂は数多く、複数の事件に手をつけていくことも。時間は限られておりスリリングだ

1 学内で"噂"をつかむ

自由時間に教室や廊下を歩き回り、友人などとコミュニケーション。よくある学生生活の風景だが、そんな会話の中から断片的な怪談話を入手することに……。3人いる主人公はそれぞれ交友範囲も異なるので、違う話が聞けることになる。



⬆学校内の自由時間は短く、効率よく話を聞いていかないと噂を集められない

"学校の噂"から恐怖は伝播していく

恐怖の発端はすべて学校内で囁かれる怪談話。嘘ともホントともつかない怪しげな噂話を元に調査を行っていくうちに、次第にその噂がリアリティを持ち始めるのだ。淡々とした学園生活から突如として怪奇の世界へと投げ出される、この落差が恐ろしい。

2 3人で市内を調査する

噂を入手したら、その真相を突き止めるべく町中を探険。普段はなんの変哲もない街並みが、どこか恐ろしげに見えてくる一瞬だ。行き詰まったら、3人で相談することによって物語が進展することもある。





⬆⬅街中を移動するときは、常に3人(+犬1匹)。誰を主人公にして探険するかで展開が変わってくることもあるのだ

3 怪異に遭遇! そして…!?

調査を突き詰めていくと、やがて噂の元になった怪奇現象に遭遇する! 恐怖に胸が締めつけられるが、怯えてばかりもいられない。どうすればこの怪異から逃れられるのか、プレイヤーの勇気と知恵とが試される!



⬆夕暮れ時に現れた謎の少女。「遊んで」とねだるが、遊ぶべきか否か?

思わず既視感を覚えてしまう、架空の街・陽見市

本作の舞台となる街はまったく架空の街。だがその中を自由に散策するうちに、いつしか既視感を感じてしまう。少しピントのぼやけたような映像が、逆にリアリズムをかきたててくれるのだ。



繁華街



➡店が建ち並び、人の往来も激しい通り。夕方には買い物客が多いせいか、人通りも多くなるのがやけにリアル

土手



⬅川に流れ込む下水や群がる鳥など、どこでも見られそうな光景。まれに散歩する人とすれ違うことも

陸橋



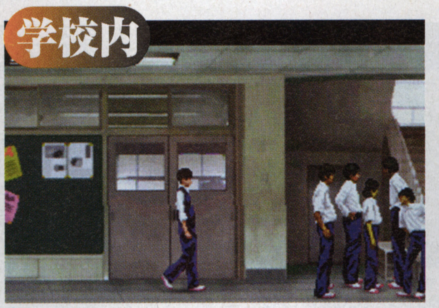
➡無機質な線路が遠方へ延びていく光景が、どこか郷愁を誘う。橋の老朽化具合なども実に現実っぽい

大通り



⬆大きな工場などが面している大通り。やはり車の交通量も多い。周囲には一般住宅も見あたらない

学校内



⬆校内も妙にリアルで、トイレの中までキチンと入れる（それなりに汚い）。たむろしてる生徒の描写も細かい！

選ばれた理由Ⅱ　生活感さえ描ききる、リアルな写実的描写に感情移入が高まる

ホラー作品はえてして、怪奇シーンのみに力が注がれがちだ。もちろん本作の恐怖シーンも充分にショッキングだが、それ以上にこだわっているのが日常風景の再現だ。その描写たるや、人や車の行き来から工事現場の様子に至るまで、実際の風景となんら変わりがないほどに写実的。時間が経てば人の流れも変化するし、バス停にはバスが発着し、駅では電車が動いている。当り前と言えば当り前の風景を、ここまで描き込んだゲームはほとんど例がない。

はたしてそれに意味があるのか。これが実は大ありなのだ。等身大の日常生活と街の風景を浮き彫りにすることで、その影から這い出てくる恐怖との落差におののかされるのである。何気なく通り過ぎていた路地の陰、森の中、高架下の暗がり……。ただの風景としか認識していなかった光景が、たった1つの「噂」から怪奇ゾーンに変わり果てていく恐ろしさ、おぞましさ。当り前の描写が克明なだけに、怪異との距離感がいっそう遠く感じられるわけなのだ。



⬅遠景の線路にも時おり電車が走っていたりと、描写の細やかさは並じゃない

耳で感じる街の息づかい



⬆➡工事現場の作業音や、行き交う車やバスの通過音など、なにげなく街中を散歩しているだけでもさまざまな「都市の音」に遭遇していくことになる

3Dサウンドの効果はホラーシーンだけでなく、市街の描写にもひと役かっている。通りすぎるバイクや電車、幼稚園や学校の喧噪など、あらゆる環境音が生々しく迫ってくる。

選ばれた理由Ⅲ　聴覚と触覚とにダイレクトに届く値千金の恐怖演出を体感できる

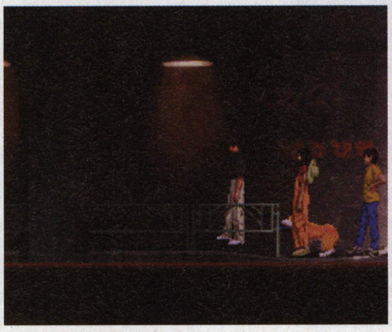
ホラーと言えばまず目にくるショック、視覚的な恐怖がまっさきに思い浮かぶだろう。だがこのゲームでは聴覚、さらには触覚の部分までも恐怖演出に取り込んでしまっているのだ。まず聴覚の部分だが、これは3Dバイノーラルサウンドという録音方式を採用している。これは通常スピーカーでも立体的音響を楽しめるというシステムなのだが、これが思いのほか効果的に働いている。静かな森の中で、突然後ろから「バサバサッ」と何かの音がしたり、エコーがかかるように霊のささやきが聞こえてきたり……。これが怖くないはずない。

そして触覚。いまやプレイステーションの標準機器と化した感のあるデュアルショックに対応しているわけだが、そのものズバリ、恐怖体験を振動に置き換えているのだ。主人公たちが感じた恐怖心が、ドクン、ドクンと鼓動となって手にフィードバックされてくる。恐怖が高まるとともに心拍数も上昇し、いつしか主人公たちの恐怖と見事にシンクロしていってしまうのだ。

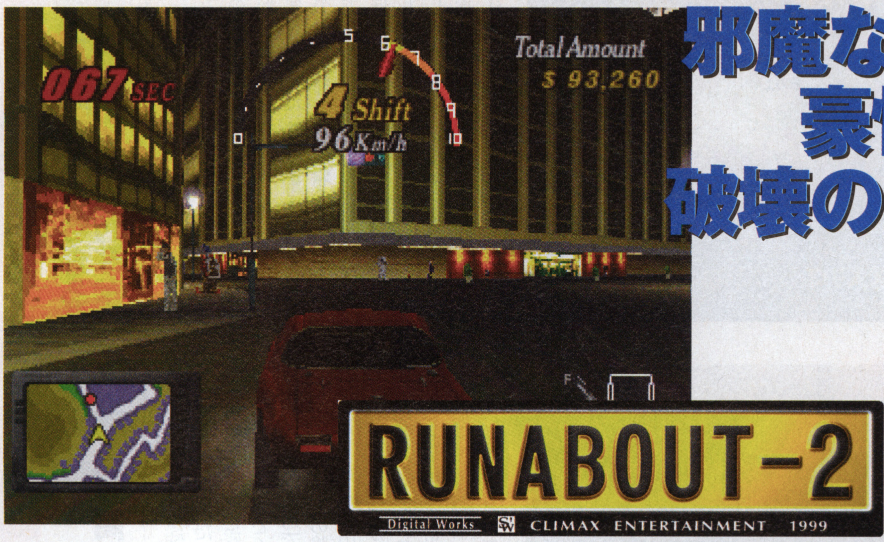
このゲームを真に楽しみたいなら、この聴覚と触覚の2つの要素をないがしろにしてはもったいない。デュアルショックとヘッドホンは、本作を遊ぶ上での必須アイテムだと断言してしまおう。それぐらい、効果的なのだ。

振動で感じる恐怖の高鳴り

デュアルショックの振動は、主人公の心臓の鼓動に対応している。恐怖心が高まれば、動悸も激しくなり、それがそのまま手に伝わってくる。じわりじわりと恐怖が高まっていくうちに、手もとの振動がいつの間にかプレイヤーの鼓動と重なり合っていくのだ。映像やサウンドとのシンクロ度もかなりのもので、じわりじわりと恐怖をかきたててくれる。



⬅恐怖心による鼓動は、画面下部の赤いラインの点滅とともにデュアルショックの振動で表される。恐怖が高まれば振動も速くなる！



邪魔なモノは破壊せよ! 豪快&爽快な走りで破壊のカタルシスを体感

構成・文／渡辺規幸（レッカ社）

JUGEMU RECOMMENDSに選ばれた理由

- Ⅰ 車や障害物にガンガン突っ込んで爆破・粉砕していく気持ちよさ
- Ⅱ 街中を自由に走り回って、ショートカットを探し出す喜び
- Ⅲ ミッション分岐によって、コースも変化する自由度の高さ

DATA
ランナバウト2
●プレイステーション
●クライマックス
●ドライブアクション
●11月18日発売
●5800円

レースゲームは数あれど、物を壊しながら目的地を目指すことに重点を絞ったソフトは他にない。レースで要求されるスマートな走りの対極を楽しむのが、この『RUNABOUT2』なのだ。

選ばれた理由Ⅰ 車や障害物にガンガン突っ込んで爆破・粉砕していく気持ちよさ

レースゲームをプレイしているとき、激突や破壊といったシーンは誰だって見たくないもの。自分が操作するマシンが傷つくのは嫌だし、なによりそれが大きなタイムロスにつながってしまう。マシンをいたわりつつ慎重にコースを攻めていくことが、走行の基本なのは言うまでもないだろう。しかし、『ランナバウト』ではそんなテクニックはほとんど役に立たない。なぜならこのシリーズは、従来のドライブゲームと走りのスタンスが根本的に違っているからだ。

プレイヤーが運び屋となり、さまざまな依頼をこなしていくこのゲームでは、当然順位の概念がない。時間制限はあるが、それはあくまで仕事が成功するかどうかの分かれ目でしかなく、スピードを極める必要はないのだ。その代わりに、本作には「体当たり」の要素が盛り込まれている。レースゲームと体当たりという組み合わせはなんともユニークだが、この相性がまた絶妙なのだ。ほとんどのステージで公道を走るだけあって、道路の脇には電話ボックスや電柱が設置され、もちろん他の車も走行している。そして、これらはすべてぶつかり放題というわけ。ゲームの中では器物破損の罰則もないので、粉々に飛び散るショーウインドウや派手に炎上するパトカー見たさに、依頼を忘れて運び屋ならぬ当たり屋になってしまうほど。しかも、破壊可能な障害物の中には車のパーツやアイテムが隠されている場合もあるので、ますます体当たりにも気合いが入るというわけ。いろんな物にわざと衝突して破壊する、この背徳的なカタルシスが一番の醍醐味なのだ。



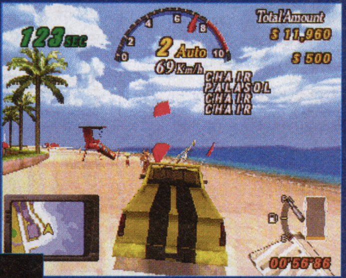
➡走行している車に体当たりして中の荷物を奪い、それを別の場所に届けるミッションもある



⬆プレイヤーの側面衝突によって爆炎を上げるタクシー。この豪快でハチャメチャな走りが気持ちいい

損害額がみるみる増えていくさまはある意味爽快!?

走行中に他の車や障害物を壊すと、その損害額が表示される。1台数万ドルの車から、パイロンなど数百ドルの障害物まで値段はさまざま。1回のミッションで数千万ドルの被害額になることだってある。ただし、いくら被害額が大きくても弁償する必要はないので、ガンガン物を破壊してストレス解消に励むのもいいだろう。

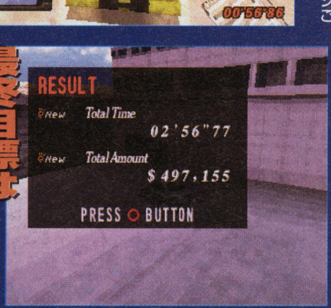


⬅サーフボードや屋台など、ステージごとに多彩な障害物が用意されている

最終目標はブラックリスト入り!



⬆各ステージの被害額はランキングモードで見られる。記録更新していいのか悪いのか……



⬆ミッションクリア時に被害総額を確認。タイムを取るか、それとも被害の拡大を取るか?

⬇大型車はもちろんだが、軽自動車やバイクでだって破壊活動はできる





⬆車は自分の好みに応じて調節可能。制御のしやすさは体当たりの正確率に比例するので、セッティングは納得のいくまで行おう

選ばれた理由Ⅱ
街中を自由に走り回って、ショートカットを探し出す喜び

いくら本作の醍醐味がド派手な衝突シーンにあるとはいえ、体当たりに夢中になっているとミッションを遂行する時間がなくなってしまう。しかし、この2つの要素をうまく両立できる方法も盛り込まれているのだ。それがほとんどのステージに用意されているショートカットポイント。走行距離が短くなると、対向車や障害物にぶつかる面白さが減ってしまうように思えるが、そんなことはない。サーキットではなく街中を走る『ランナバウト』シリーズでは、ショートカットポイントは体当たりによって強引に作っていくからだ。そう、つまりその多くが建物の中を強引に通り抜けていくタイプになっているというわけ。もちろんこれらの場所はプレイ中に表示されるナビゲーションマップ上では走行不可能な部分として示されるので、ただ街中を普通に走っているだけでは、その場所を見つけることはできない。道路や対向車だけでなく、回りの建物やマップをよく見てこの壁をブチ破れば向こう側の道路に出られそうだという場所を推理していくことが大切なのだ。

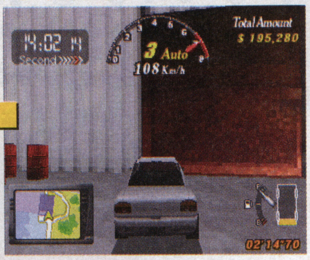
とはいえ、ステージが進むごとに複雑になっていく入り口を探し出すのは大変。中には正規のルートの逆方向からぐるりと迂回するコースもあるので、辺り構わず建物に衝突し、車がボロボロになってようやくショートカットポイントが見つかることも珍しくはない。ただし、いったん入り口を見つけてしまえばしめたもの。ショートカット中は建物内や狭い路地を進んでいくので障害物が多く、時間の短縮と破壊活動の両方が楽しめるのだ。このようなボーナスステージ的ショートカットで、ミッションクリアのタイムを突き詰める人でも衝突の楽しさが味わえるのは嬉しい点。そして、タイムアタック時でもスマートな走りが必要ないというスタンスが、このゲームならではの面白い所でもあるのだ。

怪しい場所は突進すべし!



↑中は大きな倉庫になっている。反対側に見える扉を突き破れば、見事ショートカットの完了だ

↓マップ上では灰色になっている部分だが、猛スピードで突っ込んでいくと……



車種によってはロスタイム?!





↑➡車体が軽いと衝突時の衝撃で後ろに跳ね返されることもある。障害物の多い場所ではかえって時間がかかってしまう

バラエティー豊かな31台を乗りこなせ



➡プレイヤーが操作するマシンはスポーツカーから原付バイクまで多彩。ミッションごとの使い分けも重要だ

車両の乗り換えで円滑な任務の遂行を!!

新システムに1つのミッションで2台のマシンを使用する乗り換えがある。走りの幅が広がるだけでなく、燃料補給の手間を省くことにもなる。また場所によっては車種限定のショートカットもあるので、車体選択も重要だ。



➡乗り換え完了。ミッションによっては、2台目のマシンが指定されている場合も

↑車からバイクへ乗り換え中。乗り換えする場所はマップ上に表示されるので、迷うこともないだろう

選ばれた理由Ⅲ
ミッション分岐によって、コースも変化する自由度の高さ

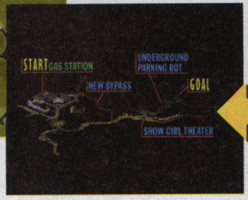
本シリーズが他のレースゲームと違うのはシステム面に加え、主人公がレーサーではなく運び屋ということ。この設定がゲームのハチャメチャ加減をカバーすると共に、ストーリー性を持たせて感情移入度を高めてくれるのだ。しかも今回はストーリーに大きく関わってくるミッションにも分岐がある。前作は与えられた依頼を次々とこなしていくだけだったが、今回は依頼を自分で選ぶことができるのだ。さらにプレイヤーがどの依頼を選択したかによってストーリーが変化し、エンディングも変わってくる。また新たに追加された電子メール機能により、依頼者の姿や依頼の動機など、もう一歩踏み込んだ部分まで知ることができるのも面白い。

ミッションの違いで変化するのはストーリーだけではない。このゲームではいくらコース内に分岐やショートカットが多く存在するとはいえ、1度にステージ全部を走破するということはなく、1度のミッションで走るのはステージ内の一部分だけ。なぜなら、同じステージでもミッションによって使うコースが異なるからだ。つまりプレイヤーの選択によってコースも変わってくるので、新鮮なプレイ感が味わえるというわけ。このように質・量ともにボリュームアップした内容で、何度でも飽きずに遊べるはずだ。

どちらの依頼を取る?

➡ある品物を輸送するか強奪するか。立場の異なる2つの依頼でシナリオも変化していく







↑➡一方の依頼は、マップの右側が舞台となる。コースは狭いが分岐が多い

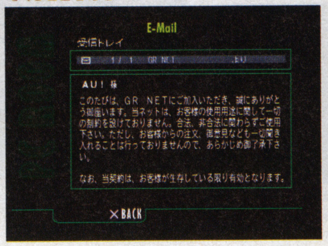
同じステージでもこんなに違う!

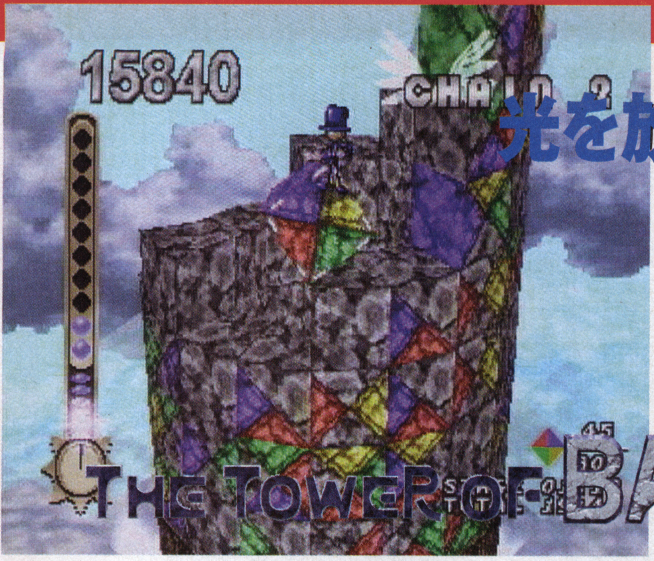




⬅↑こちらの依頼ではマップの左半分が舞台。ステージが同じでも走行ルートは大きく異なる。ミッション開始前には、マップをしっかり暗記しておこう

↓今作から追加されたメール機能。依頼者からお礼のメールも送られてくる。またテキスト以外にも、おまけ画像などが貼付されたメールが送られてくることもある





光を放ち、ブロックはそびえ建つ！ 発想の転換が生んだ さかさまパズルゲーム！

構成・文／成岡薫子

JUGEMU RECOMMENDSに選ばれた理由

ブロックを転がすだけでオールOK!! 気軽に遊べるシンプルさが面白い

伝説の未完の塔BABELを再び天に届かせる……。シンプルなアクションながら、心地好い連鎖を楽しめる、ノリのいいパズルゲームが登場した！

DATA
THE TOWER OF BABEL
●プレイステーション
●テクノソレイユ
●パズル
●99年冬発売予定
●3800円

選ばれた理由
ブロックを転がすだけでオールOK!! 気軽に遊べるシンプルさが面白い

3Dブロックの迫力とスピーディーな連鎖

シンプルなパズルゲームなので操作はカンタン。塔の上で、立方体のブロックをゴロゴロと転がして積み上げるだけだ。

ブロックの各辺には、赤・青・黄・緑、の4色のカラーリングがほどこされている。ブロックを転がしていって、同じ色の辺が隣り合わせになると、ゴゴゴ……と、足元から新しいブロックがせり上がってくるのだ。これをBABELの世界では「増殖」と呼ぶ。ブロックを回転させ、接触、増加させる。このくり返しで、BABELの塔は高く高く、天へと近づいていくという寸法だ。

もちろん、パズルゲームではお馴染みの「連鎖」も可能。とはいえ、深く考えなくてもダイジョーブ。いったん「増殖」した直後、画面上に天使の羽が出現するのだが、こいつが消えないうちにすぐさま次の「増殖」を起こせば連鎖はOKなのだ。ゴゴゴ……ゴゴゴ……ゴゴゴ……と、気持ちいい連鎖が可能になるぞ。テキトーにプレイしているだけでも、偶然で連鎖することもハマる要素のひとつ。

あとは、どんどん塔を高くしていけばステージクリア。増殖ロジックを探るもよし、テキトーな連鎖を味わうもよし。秋の夜長にふさわしい、シンプルかつ楽しいパズルゲームといえよう。

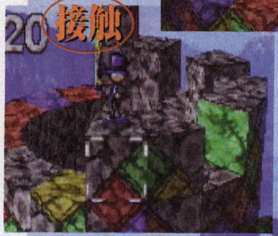
ブロック増殖のロジック



⬅動かしたいブロックにキャラクターを乗せ、○ボタンを押してマーキング。これで選択完了だ



➡転がしながらのブロック移動。移動と色の変換、ふたつを兼ねたシステムがユニーク



⬅緑と緑が重なった。助走を付けて転がせば、右隣のブロックの上に乗りあげることができるぞ



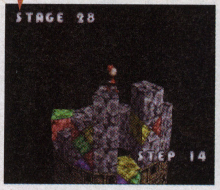
➡ブロックの底辺が光だし、増殖が始まった。上に乗っているキャラクターは、かなり気分がいいはず

BABELの塔は、一周18個のブロックが積み重なって作られている。回転できるブロックは、塔の最上段にあるヤツのみ。もちろん左右にスペースがあるものだけ。ブロックをごろごろ転がして、接触したブロックと辺の色が同じだと増殖がスタート。同じ色がタテにそろうと2ブロック増殖し、横にそろうと4ブロックが増殖する。

なかにはカラーリングなしの灰色ブロックもあるが、こいつは回転はできても増殖は不可能だ。時間制限のあるNORMAL GAMEでは、より均等にブロックを積み上げるのがクリアのコツ。

ノリは健在！ 3つのモード

PUZZLE GAME



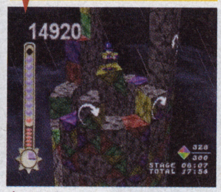
⬆決められた回転数で、全てのブロックを灰色にかえる。パズルは全部で40あるぞ

SCORE ATTACK

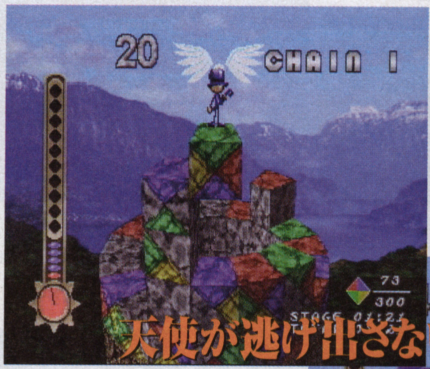


⬆短時間クリアや連鎖数を競って高スコアを狙うモード。画面はタイムアタック

NORMAL GAME



⬆塔を8つのステージに分け、徐々に登っていくモード。背景に変化がおきている



⬆連鎖が始まった。ヒットしたブロックが増殖した直後に、キャラクターの上に天使の羽が出現する。これが時間制限の目安。一定時間で消えてしまうので、素速くブロックを回転移動して次の連鎖につなげよう

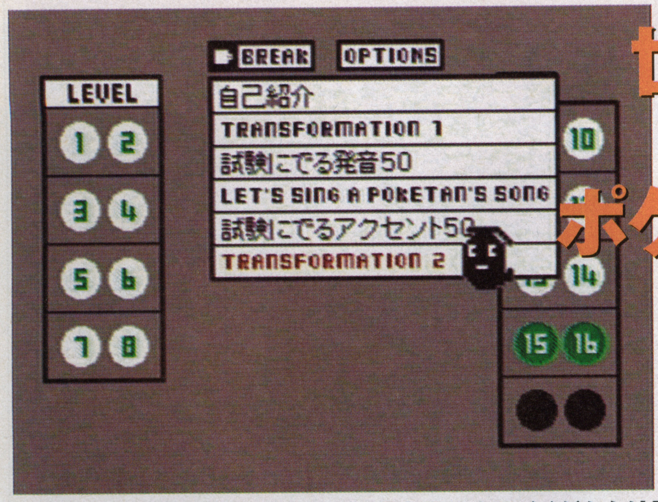


⬅これは4連鎖をねらったブロック配置。色順をよく見てほしい



⬅落下している間は、天使の羽は消滅しない。意図的に落差をつけて時間を稼ぎ、連鎖数を増やすテクもある

※当初11月に発売を予定していたため、今回記事の紹介をしています。



世界最小、しかも楽しい！理想の英単語帳がポケットステーションで実現

構成・文／前川陽子

ポケ単™

1600もの必修英単語が詰まった、見た目はカワイイがかなり骨太な学習ソフト。制作は『I.Q』シリーズなどで知られるクリエイター・佐藤雅彦氏。

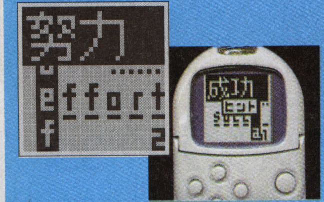
JUGEMU RECOMMENDSに選ばれた理由

遊ぶうち、自然と英語に興味がわく スマートな知的探求ソフト

DATA
ポケ単
●プレイステーション
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●ボキャゲー
●10月21日発売
●2800円

『ポケ単』留学のてびき

『ポケ単』のメインは英単語を1つずつ完成させるTESTモード。難易度に応じて16段階あり、各レベルごとに100の単語の中から、10問ずつ出題される。

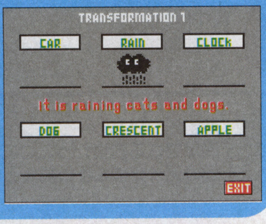


ポケステなら、いつでも気軽に覚えられる

気が向いた時、すぐTESTできるのがポケステの特徴。無制限でヒントももらえるので、覚えるまで繰り返しTRY！CARDモードで単語の確認も

PSでは、試験に出る熟語・発音問題も

PSだけのモードが、この熟語と発音・アクセントの問題集。熟語モードではスペクターが姿を変え、アニメと共に教えてくれる。発音は実際に発音が聞けるスグレモノ！





選ばれた理由
遊ぶうち、自然と英語に興味がわくスマートな知的探求ソフト

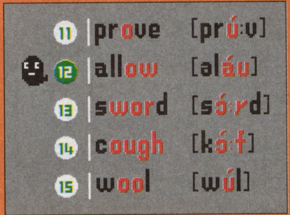
学生の頃、たぶん多くの人が「出る単」片手に切迫感の中、思ったことだろう。英単語の暗記はどうしてこんなに退屈なのか？　いくら英語に興味を持っても、この途方もない単純作業にはせっかくの興味も失せてしまう。

『ポケ単』は英単語を覚えるソフトだが、暗記というよりは英語版・言葉合わせクイズの感覚で楽しめる。電車の中や、仕事や勉強の息抜きに「ちょっとやってみよう」という気持ちになれるのだ。この「息抜きに英語で遊ぼう」と思えてしまうのが、何よりスゴイ。得てして自分が楽しいと思うことはそれが「勉強」だとは感じないものだし、その方が覚えるのも早い。そういう意味で『ポケ単』は、勉強するゾ！　と意気込むより、気楽に始めるのがオススメだ。

楽しいだけじゃない！受験でも通用する実力派

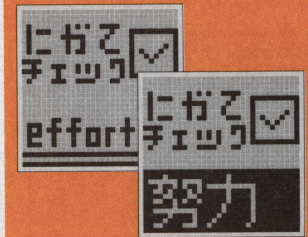
1 出題はお茶の水女子大学教授による責任監修

英単語の選定と16段階のレベル分けは、「英語の権威」と言われるお茶の水女子大学の宮川教授による責任監修。その単語をさらに制作者である佐藤雅彦氏が、厳しくチェックを行っている。大学受験はもちろん、英検やTOEIC対策にもちゃんと活用できる。



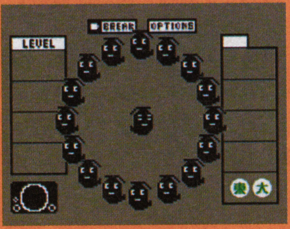
2 苦手単語は、繰り返し徹底的に覚えられる

なかなか覚えられない苦手な単語には、CARDモードで「苦手チェック」をつけておこう。チェックをつけたものを重点的に覚えることができる。さらに英和・和英としても使えるので、発音を確認したり、単語帳のような使い方も。

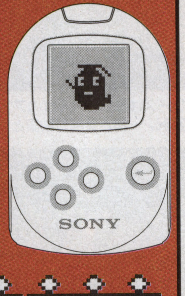


3 自信のある人は「東大モード」に挑戦！

16段階のレベルをすべてクリアできれば、もう相当の実力がついていることは間違いナシ。そして『ポケ単』最後の難関、その名も「東大モードサバイバル1000」が登場する。何と1000単語を連続挑戦する、超難関モードだ。これが全問正解できたらスゴイ！



「ポケ・ポケセット」初回限定で発売！



ポケットステーションをまだ持っていない人に朗報！　『ポケ単』にポケステ本体が同梱になった「ポケ・ポケセット」が同時発売される。**価格は標準価格で5800円。**

BRAND NEW!!

BRAND NEW!!

11月発売のゲームカタログ

ナゼか年末のクリスマス商戦でもないのに、11月は何と約100タイトルもゲームが発売される!! ここまでタイトルが多いと、把握するのが大変！でも、待望の大作ゲームの続編が発売されるのは嬉しい悲鳴?!

PS

サブマリンハンター鯱

■ビクターインタラクティブソフトウエア(ビクターソフト) ■11月4日
■深海戦略SLG ■5800円
▼Jコード109380

遊んでみました　変わったゲーム性のため要領を得るまでは戸惑うが、先へ進むにつれて味わいある緊迫感がわいてくる。常に薄暗い深海のビジュアルは、人によって好みの差が大きく出るだろう。

見えない敵との駆け引きに、胸の鼓動は高まるばかり

潜水艦と音をテーマにした、一風変わった戦略シミュレーション。海底に沈んだ都市を舞台に巨大な原子力潜水艦を駆り、略奪者や海賊原潜の駆逐など、数々のミッションをこなしていく。本作のポイントとなるのがソナー。視界が劣悪な深海が舞台なだけに、敵の姿はまったく見えないのだ。そこで音響画面とレーダー画面で索敵、マーキングを行い、見えざる敵との魚雷合戦を繰り広げることとなる。常に敵が見えないおかげで、緊迫感を維持してプレイに集中させてくれるのだ。



↑ソナーを発しないと敵の位置さえ確認不能。このシビアさこそ潜水艦バトルの醍醐味！



↑音響追跡魚雷や迎撃魚雷、ハープーンミサイルなど、多彩な種類の魚雷を用意。使い分けが重要だぞ

Goo 現実味のある近未来SFテイストな設定が心をくすぐる。シビアな内容なので、戦略の立てがいがある。

Boo 戦闘時のカットインでしか、潜水艦が表示されないのが残念。そのため、ひどく地味に感じる。

PS

FEVER SANKYO 公式パチンコシミュレーション

■インターナショナルカードシステム ■11月予定
■パチンコ実機シミュレーション ■4800円
▼Jコード115207

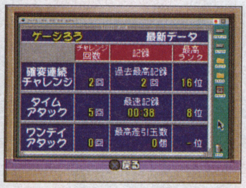
遊んでみました　「CRフィーバーカジノRX」は9月に登場したばかりの超最新機種。さらに充実の攻略機能なので、実用性はかなりのもの。また、開発元がSANKYOグループだけあって、実機の再現度は心配ご無用。

機種も攻略機能もボリュームあるし、長く楽しもう

パチンコゲームで重要なのは、収録機種の人気と移植速度。本作ではその2点ともクリアし、「CRフィーバーカジノRX」「CRフィーバーゼウスSX」といった大人気の4機種を収録している。攻略機能もソツがなく、リーチデータや収支データなどの各種データ収集に加え、図柄配列やリーチに関するモニター研究機能が活用できるのだ。その他、難易度や営業形態の異なるホールでプレイするモードや、確変連チャン数やタイムアタックに挑戦するモードなど、攻略以外の要素でも楽しめる。



↑グラフィックの再現度も満足のいくデキ。質感のある盤面だから、違和感なく打てるはず



↑確変連チャン数やタイムアタックで出した高成績を応募すれば、賞品や賞金がゲットできるのだ

Goo 収録機種が魅力的なものばかり。すべて現役稼働中なので、攻略のしがいが十分以上にある。

Boo しいて言えば、SANKYOの機種しか攻略できないところ。SANKYOの機種を打たない人には無駄。

PS

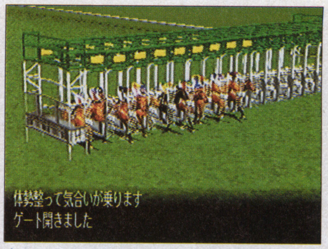
ブリーディングスタッド'99

■コナミ ■11月予定
■競走馬育成シミュレーション ■4800円
▼Jコード111368

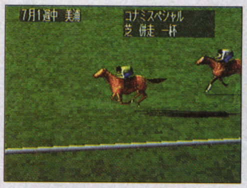
ここに期待　競走馬シミュレーションと言えば、バランスが命。その点、前作は満足できる内容だったので、今作でも期待できる。また、ライバル馬のデータにも手が加えられ、リアルな展開が楽しめそうだ。

最新の強豪馬も続々登場し、手ごたえはさらにアップ！

美しい映像が特徴的な競走馬育成シミュレーションの最新版。基本的な内容は前作同様だが、99年度最新データの収録や騎手の実名登場、ワイド馬券採用など、さまざまな点がリニューアルされている。プレイヤーの使命は、オーナーブリーダーとして競走馬を生産、購入し、育成、調教を重ねてレースへ出走させること。そして、国内の大レースはもとより、海外レースや地方交流レースの制覇を目指していくのだ。また、引退した競走馬を繁殖牝馬に上げることで、血統構築の楽しみも生まれる。



↑レースはラジオたんぱのアナウンサーによるフル実況。一段と美麗な映像と相まって白熱！



↑調教は完全お任せも可能だし、パターン編集でのセミオート調教もできる。快適なプレイ環境が嬉しい

Goo 競走馬育成シミュレーションとしては正統派な作りなので、安心して遊ぶことができる。

Boo 種牡馬を1頭しか所有できない。また、新システムがないため、新鮮なプレイ感が得られないかも。

PS 純情で可憐 メイマイ騎士団 スペクトラルフォース聖少女外伝

■アイディアファクトリー ■11月25日
■シミュレーション ■価格未定
▼Jコード113328

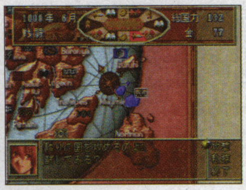
遊んでみました ゲームシステムは前作から変化はないので、どちらかといえば本作のキャラクターに魅力を感じる人向けの1作と言えそう。会話イベントなどが薄めで、いまひとつ感情移入できないのが気になった。

肩を並べて闘う仲間は、やっぱり美少女がいいね!?

人気の国取り型シミュレーション『スペクトラルフォース』の外伝的作品。既存のシリーズと同様に内政や外交などの複雑な要素をなるべく簡略化してあり、複雑なパラメーターなどを管理する必要はまったくない。おかげで武力による領土拡大をシンプルに楽しめる軽快な作りになっている。また今作は仲間に美少女キャラクターを配し、さまざまなイベントも楽しめるようになったのが特徴。おかげで、シリアス一辺倒だった今までとは異なる、ちょっとライトなノリも加わっている。



↑条件を満たすことで各種イベントが発生。誰を仲間にするかで迷ってしまう？



←攻め込むことで、領土拡大を計る。迫力ある合戦シーンを極めてお手軽に楽しんでいけるのだ

Goo 月ごとに実行可能なコマンドが決まっており、余計なことを考えずライトにプレイできる。

Boo 今までのシリーズとシステム的な差異がほとんど感じられず、プレイ感に新鮮味がない。

PS 実戦パチスロ必勝法! シングル～シーマスターX～

■マックスベット ■11月11日
■実機パチスロシミュレーション ■2500円
▼Jコード113727

ここに期待 シリーズ通してクオリティの高いゲームなので、再現度については問題ないだろう。人気の「シーマスターX」を収録ということで、実機攻略の手助けとなりそうだ。

ホールで勝つには、まずゲームで勝ってから

今作で14作目となる人気のパチスロシミュレーターの最新作。今回は業界初の4リールスロットとして注目を集めた、山佐の「シーマスターX」を収録している。モードは3種類用意され、メインのシミュレーションモードでは実機を忠実に再現。レクチャーモードでは、リーチ目やボーナス確率、小役確率などの台講座を収録。チャレンジモードは規定プレイ数内にどれだけのメダルを獲得できるかを競うもので、機種のゲーム性を把握するには、もってこいの内容となっている。



↑4リールでのゲーム性は、今までにない遊び心地。実機ではまっている人も多いはず



←ボーナスフラグは分かりやすく、代表的なリーチ目を覚えておけば十分。目押しの練習もしておこう

Goo 設置店舗の多い人気機種が収録されており、低価格で台攻略をすることができる。

Boo 1機種しか収録されていない。リプレイハズシなどの実戦的な攻略機能がない。

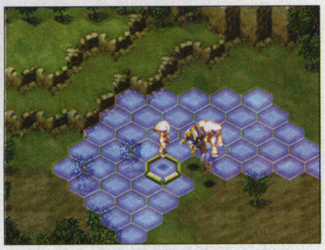
PS 真・魔装機神 PANZER WARFARE

■バンプレスト ■11月25日
■シミュレーションRPG ■6800円
▼Jコード110272

遊んでみました 今作のストーリーは、前作と違ってかなりシリアス系なため、違った意味でハマレそうだ。システム的には一緒なので、マニュアルなしでも問題なし。ただ、やや難しめになっているかも？

魔装騎士の戦いの歴史が、装いも新たに始まる……

魔法科学の世界を舞台に、巨大ロボットが戦いを繰り広げる戦略シミュレーション『魔装機神』。本作は、その原点となるスーパーファミコン版の設定をベースに、シナリオや登場人物を一新した新シリーズだ。物語は魔装騎士に憧れる1人の見習いパイロットが、魔装機の試験中に怪物に襲われるところから始まる。ゲームシステムは前作同様ターン制で、ユニットの向きによって攻撃力や防御力が変化する。そのため、行動力や地形効果を考えて、知略的に敵ユニットと戦わなければならない。



↑武器による直接攻撃と魔法の間接攻撃を、自分や敵の向き、地形を考えて使い分けるのだ！



←レベルアップでの能力値上昇は、ボーナスポイントを振り分けることで、好きなように成長させられる

Goo 『ロボット大戦』よりも戦略的な作りなので、より頭を使った知的な姿勢で楽しむことができる。

Boo 設定が総入れ換え状態で、前作のストーリーに惚れたファンの人だとかなりガッカリしそうだ。

PS 週刊Gallop ブラッドマスター

■ポニーキャニオン ■11月25日
■競馬シミュレーション ■6800円
▼Jコード109835

遊んでみました 調教がすべてお任せのため、非常にテンポのいい展開が楽しめる。反面、愛馬を調教で強く仕立てるというわけにいかないので、そこに醍醐味を感じている人は物足りなさを感じてしまう。

配合だけを徹底追求、これぞ通の醍醐味！

週刊Gallopによる制作参加、全面監修のもと制作された『ブラッドマスター』。本作では血統を徹底的に重視しており、種牡馬や繁殖牝馬の能力パラメーターは、すべてGallop編集部スタッフが設定している。さらに、競馬シミュレーションの醍醐味は配合であることから、調教はすべて厩舎にお任せ。プレイヤーはひたすら血統の研究に専念すればいいのだ。また、過去15年間のGⅠレースを完全再現しており、それぞれのレースで現実に出走したメンバーが登場するのも楽しい。



↑競馬場のコースの形状や風景などを完璧に再現。レースのカメラアングルもかなりの迫力だ



←調教に手は出せなくとも、競走馬の状態を詳細に伝えてくれる。なので、愛着はしっかりわいてくる

Goo シンボリルドルフやニッポーテイオーなどの歴史的名馬と対戦できるので、競馬ファンはウハウハ。

Boo 完全オート調教では、育成する楽しみに欠ける。全部任せて故障したときは納得がいかない。

PS パチスロ　アルゼ王国２

■アルゼ　■11月25日
■パチスロシミュレータ　■5800円
▼Jコード110931

遊んでみました 実機を完全再現したクオリティはもちろん、現役の人気機種ばかりが収録されている。特に現役No.1の呼び声が高い「アステカ」の収録はたいへんな魅力だ。ホールで勝負したい人はぜひ。

アステカ、ワードオブライツの２大ヒット機種が魅力

パチスロシェアNo.1を誇る人気メーカー・アルゼの最新機種をリリースする、大ヒットシリーズの第２弾。現役超人気機種「アステカ」を始め、「ハナビ」「B-MAX」「バイオメサイア」、そして最新CT機「ワードオブライツ」の５機種を収録している。クオリティはシリーズ通して高水準で、再現度ともに、実機となんら変わらないデキ。なお、攻略に役立つデータ分析機能は前作を引き継ぎ、さらに初心者から上級者までフォローする、実践講座モードを搭載している。



↑アステカはゲーム性がよく、ただ打っているだけでも楽しい台だ



←リプレイハズシなどの攻略機能は前作と同様。初心者は実践講座モードで勉強するのがいいだろう

Goo 収録機種すべてが現役稼働の人気機種ばかり。前作同様、攻略機能も充実している。

Boo これといった不満はないが、あえて言うなら、往年の名機種なども遊び心で入れてほしかった。

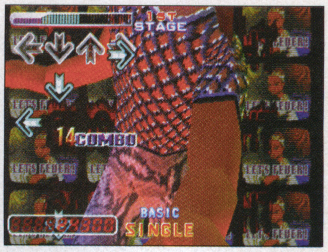
PS Dance Dance Revolution 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.1

■コナミ　■11月25日
■ダンスシミュレーション　■2800円
●専用コントローラ対応
▼Jコード113514

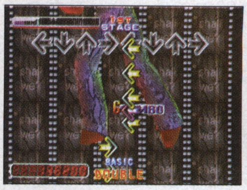
遊んでみました 『beatmania』の音楽を起用したことで、クラブのノリに近いダンスの雰囲気が楽しめるようになった。また、2P同時プレイも対戦・協力など多彩なモードで、ワイワイ楽しめるのも魅力だ。

クールなリズムにノって、アツいステップを踏め！

アーケードで好評稼動中の『beatmania II DX』と『Dance Dance Revolution 2nd MIX』を通信し、クラブプレイを実現した『Dance Dance Revolution 2nd MIX CLUB VERSION』がアペンドディスクとして発売。プレイの仕方は従来のものと同じく、画面下から出てくる矢印を画面上にある矢印とピッタリ重なるように、タイミングよく押していく。好評だったオリジナルステップを作成するモードなど、オリジナル要素も充実している。



↑アーケードでbeatmaniaを耳にしたことのある人なら、結構すんなりとステップが踏めるハズ



←2人協力でステップをバッチリ踏めるとクセになること請け合い。ついでに手の振りも作ってみては？

Goo 『beatmania』の曲が難易度の幅が広く、初心者からDDRスペシャリストまでプレイヤーを問わない。

Boo 専用のコントローラーがないと面白みがない。2Pの時にはプレイスペースがかなり取られる。

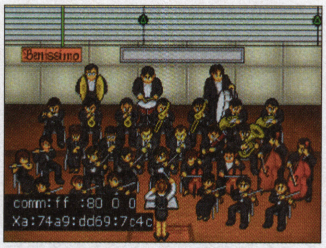
PS ル コンチェルト pp

■童　■11月25日
■オーケストラシミュレーション　■4800円
▼Jコード115371

遊んでみました タイミングを取るのに注目する場所は１ヶ所だけど、とにかくボタンをたくさん使うので混乱しがち。あえなく失敗すると極端に曲調が変になるなど、指揮者としてのプレッシャーが疑似体験できた。

一流指揮者への秘訣は、テンポとボタンを覚えること!?

タイミングと音感が試されるサウンドゲームに、初のオーケストラシミュレーションが登場だ。本作は主人公は、母を亡くし流浪の旅をつづける天才コンダクターの女性・ルネ。彼女の活躍を描くストーリーで、『くるみ割人形』や『ラデッキー行進曲』などを収録している。ゲームは右から左に流れるスコアを見て、タイミングよく対応するボタンを押すだけ。ただし方向ボタン以外すべて使用するほか、曲の要所で指示される楽器を時間内に選択するなど、かなり大忙しな作りになっている。



↑スコアを流れるマークが左側のポイントを通過する瞬間、対応するボタンを的確に押すのだ



←物語の導入は少女マンガチック。病に倒れた母親から、死んだと聞かされつづけた父親を捜せと言われる

Goo オーケストラの指揮をするという設定がグッド。選曲されたタイトルもノリがいいものばかりだ。

Boo スコアを流れるマークのスピードが結構早めで、慣れるまで入力ミスが頻発してイライラする。

PS ときめきメモリアル２

■コナミ　■11月25日
■恋愛シミュレーション　■6800円
●限定版9800円
▼Jコード088889

遊んでみました 基本システムは前作と変らず、遊びやすいスタイルだ。グラフィックはもちろん、すべての面でパワーアップが施され、この手のゲームが好きな人なら買って損はない。

前作を下敷きに、よりピュアな恋愛を楽しめる最新作！

恋愛シミュレーションの草分けとなった人気作『ときめきメモリアル』の続編。ゲームの目的は前作同様、３年間の高校生活を通じて最終的に女の子から告白を受けること。１週間のスケジュールを決定しながら主人公のパラメーターを上げつつ、会話やデートを通じて女の子たちと仲良くなっていく。シナリオやグラフィックは前作の３倍と圧倒的なボリュームで楽しませてくれる。また、プレイヤーが入力した名前を音声で呼びかけてくれるようになり、感情移入度がグッと増した。



↑高校生活中にはさまざまなイベントを経験していく。学園行事なども盛りだくさんだ



←スポーツや学業などに励みながらパラメーターを管理。彼女に好かれるように自分を磨いていくのだ

Goo 人気を博した前作路線を引き継いでおり、戸惑わずにプレイできる。前作とのリンク要素もアリ。

Boo 本作ならでの要素があまり見あたらず、プレイに新鮮味は感じられないかも。

PS SIMPLE1500シリーズ Vol.16 THEパチスロ

■ディースリーパブリッシャーズ　■11月2日
■パチスロ　■1500円
▼Jコード110981

遊んでみました　パチスロ必勝ガイドが考案した実用競技集のモードつきという本格派。これで目押し養成もバッチリできそう。またロングヒット台の「ニューパルサー」も収録され、充実度高し。

目押しの鬼になれるまで、徹底的にヤリ込めますぜ

実機１台とオリジナル台を１機種搭載。実機はいまだ高い人気を誇る「ニューパルサー」を、架空台は白夜書房のパチスロ必勝ガイドのスタッフが考案した「CR金閣寺３」を再現している。また、同じくパチスロ必勝ガイドが作成した、40に及ぶ競技集の「X-HOURS BATTLE」をプレイすることが可能だ。もちろん台のガイド機能や設定モードもあるので、初心者からプロ級の人まで、幅広いユーザーに対応してくれる。競技集を制覇すれば、プロ顔負けの腕前になれるかも。


⬆低価格で楽しめるうえに目押し力が養えれば、これまさに一石二鳥ってヤツですね


⬅幅広い年齢層から絶大な人気を誇った「ニューパルサー」は、初心者の訓練にもピッタリだ

Goo 実用競技集からガイド機能まで、あらゆるプレイヤーに嬉しい設定がしっかり挿入されている。

Boo スロットをただプレイするだけでなく、コインが稼げるような付加的イベントがあってもいいかも。

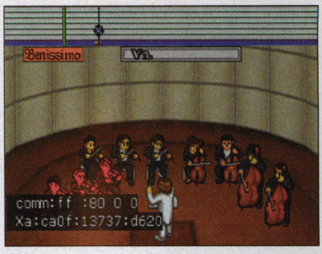
PS ル コンチェルト ff

■童　■11月25日
■オーケストラシミュレーション　■4800円
▼Jコード115363

遊んでみました　このジャンルのゲーム中、1，2を争うくらい忙しいような気がした。選曲がノリのいい曲調なものばかりで、聞いたことあるけどタイトルを知らないという人でもハマって遊べる魅力がある。

オーケストラ指揮者の気苦労と忙しさを体験しよう

たった１人で楽団を指揮する、オーケストラ指揮者の醍醐味が味わえるソフト。本作は、親の七光りと言われ憤慨する主人公が、父親と張り合う実力の老指揮者のもとへ弟子入りするストーリーだ。ゲームはタイミングよくボタンを押す、サウンドシミュレータ型。歌劇や交響曲をテーマに、表示されるスコアどおり、対応するボタンをテンポにのって押していく。途中、弦楽器や管楽器などのパート指定があり、次の入力ポイントまでに所定の楽器を選ぶなど、指揮者の気分が満喫できる作りだ。


⬆スコアの下に青いゲージが表示されたら、すばやく指定されたパートを選ばないとならない


⬅才能がありながら、父親を越せない主人公のシュタイナー。史実っぽい設定で織りなす物語が本作の魅力

Goo ただボタンを押すだけでなく、楽器を指定するなど、オーケストラの雰囲気がよく出ている。

Boo 楽器を指示する部分で、どのパートなのか瞬間的に分かりづらく、思わず慌ててミスしてしまう。

PS サイド バイ サイド スペシャル2000

■タイトー　■11月11日
■レース　■2000円予定
▼Jコード115843

遊んでみました　アーケードとプレイステーション版では、操作感がまったく違うが、コースを覚えるには適している。個人的には、移植版でもある本作にエンドレスモードが搭載されてほしかった。

四季折々のコースで……アイツに差をつけろ!!

アーケードの『サイド バイ サイド』シリーズがプレイステーションに移植される。本作では、アーケード版の『1』と『2』で登場した全10コースを収録している。なんといっても四季折々に彩られた峠を、スポーツカーで駆け抜けられるのが魅力。整備もされていないコースをドリフトの連続で激走しなくては完走は難しく、冬をイメージしたコースでは、路面に雪にタイヤが滑り、逆に優雅ささえも漂う。各種設定も用意されていて、初心者から上級者まで楽しむことができる１本だ。


⬆アーケード同様に、タイム内にチェックポイントをクリアしないとゲームオーバーになる



⬅選択できる車種は、全16車種で国産6メーカーから選りすぐったスポーツカーが揃っている

Goo 四季をテーマにした道を走り抜けるのは気持ちがいい。エンドレスで走っていたくなるコース満載。

Boo 例え１位であってもタイムがないとゲームオーバーになってしまう。せめて完走したいのだが。

PS パチってちょんまげ ～京楽公認・あっぱれ応援団＆CCガールズ～

■ハックベリー　■11月下旬
■パチンコ実機シミュレーション　■5200円
▼Jコード112607

ここに期待　実機のプログラムを念入りに直接解析したとあって、十分信頼がおける攻略内容と言えそう。業界初のラッキーナンバーエディット機能は非常に画期的で、実戦での役立ち度にも期待十分だ。

実機とホールのW攻略で、実戦での効果は200％！

京楽産業が提供する最新ノンリミッター機種、「CR C.C.ガールズX1」「CRあっぱれ応援団Z2」の２機種を収録。驚異の稼動率を誇るこの人気機種を本作で完全攻略すれば、ホールでドル箱山積みは間違いなしだ。充実した攻略機能がウリで、リーチ出現率や役物回転データ、出玉グラフなどはもとより、１本単位での釘調整機能を用意。さらに、ホールの営業形態をシミュレートできるラッキーナンバーエディット機能が搭載されており、行きつけのホールをそのまま再現、攻略できる。



⬆京楽公認の本作、最新ノンリミッター機種の2機種が収録されている


⬅「CRあっぱれ応援団Z2」は、実機の発表からなんと4ヵ月で登場という驚異のスピード移植だ

Goo この人気2機種を攻略できるのは、あとにも先にも本作だけ。パチンコファンなら買うしかない。

Boo ストーリーモードのような楽しみがないため、ひととおり攻略が済んでしまったら用済みカモ

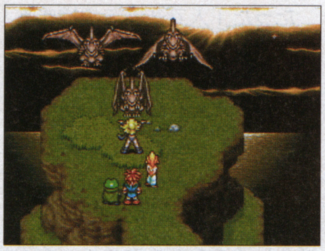
クロノ・トリガー

■スクウェア　■11月2日
■ロールプレイング　■価格未定
▼Jコード111554

ここに期待　スーパーファミコン版の大ヒットで実証されているように、シナリオやシステム的な完成度は折り紙付き。新たに豊富なおまけ要素も収録されており、前作をやり込んだ人でも楽しめそうだ。

盛りだくさんの追加要素で名作の魅力が一段と引き立つ

95年に発売され大ヒットした、アクションロールプレイングを完全移植。世界を魔の手から救うため、主人公が時空を越えて冒険する壮大な物語が展開される。もちろん本作のウリである、フィールドバトルや連携技といったシステムはそのままだ。また今回の移植版では、セルアニメによるムービーを追加。表現力豊かな描写で、シナリオへの感情移入度をい高めてくれる。その上、モンスター&アイテム図鑑やイラスト集も収録されるなど、ボリューム満点の内容になっている。



⬆原始時代から未来まで、タイムマシンに乗って数々のイベントをこなしていこう



⬅戦闘シーンは、アクティブタイムバトル。ゲージがフルになると攻撃可能となるシステムだ

Goo　ムービーがセルアニメなので、鳥山明氏の描くキャラクターが生き生きと表現されている。

Boo　CDの読み込みにより、フィールドからバトルシーンへの移行がスムーズにいかないのでは。

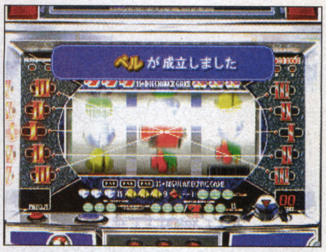
パチスロ帝王3　～シーマスターX・イプシロンR・ワイワイパルサー2～

■メディアエンターテイメント　■11月25日
■パチスロ実機シミュレーション　■5800円
▼Jコード114561

遊んでみました　リール画像の再現度は申し分なく実機と同様だが、リールのスベリがやや軽く、違和感を感じる。リーチ目表示など各種設定が豊富にあるので、パチスロ攻略には役に立ちそうだ。

一発当てたきゃ、まず攻略法を覚えるべし！

人気機種を搭載していることで評判の『パチスロ帝王』第3弾がリリースされる。今回はシリーズで打ち出された人気機種、「ワイワイパルサー2」と、高い攻略要素を持った「イプシロンR」、業界初の4リール「シーマスターX」の3台が搭載されている。目押し設定や回転速度なども調節できるようになっており、自分の好みの台設定でプレイすることが可能だ。またポケットステーションにも対応しており、シーマスターのビタ押しゲームができる。ちょっとした息抜きなどにどうぞ。



⬆グラフィックは光の反射などもしっかりと再現され、ホール環境そのままが体感できる



⬅パチスロの基本的な遊び方から、各機種のリーチ目まで、事細かに説明をしてくれるモードもある

Goo　各自のレベルに合わせて細かく設定を変更可能なので、ユーザーを問わずにプレイできる。

Boo　いまさらワイワイパルサー2を収録されても、魅力を感じない。もっと新しい機種を。

西遊記

■コーエー　■11月11日
■シミュレーションRPG　■6800円
●デュアルショック対応●ポケットステーション対応
▼Jコード110264

じゅげむおすすめ　原作をベースにしてオリジナルストーリーを盛り込んであり、壮大な冒険を堪能することができる。戦闘シーン、ストーリー場面共に長いので、じっくりと腰を据えてプレイしたい作品だ。

知略の限りを尽くした戦闘の駆け引きがアツい

有名な中国の娯楽小説『西遊記』をアレンジしたシミュレーションRPG。プレイヤーは三蔵法師となり、孫悟空を始めとしたおなじみの妖怪たちをお供に従え、天竺へと旅立つのだ。戦闘は本格的なタクティカルバトルで、手ごたえは十分。中でも特徴的なのが、ターン数限定で使える神獣変化。味方の妖怪たちは、神獣という巨大な姿に変化することで、強力な攻撃を繰り出せるようになる。妖怪ごとに神獣の能力は大きく異なり、戦況に応じた使い方が重要になってくる。



⬆お金がないときは酒場で仕事を請け負う。今も昔も、お金は大切な原動力です？



⬅神獣になると、体力、攻撃力ともに倍増する。広範囲にわたる攻撃も可能になり、戦闘が楽になる

Goo　オリジナルストーリーと原作が見事にマッチしており、まったく新しい物語としても堪能できる。

Boo　本格的なぶん、初心者には敷居が高い。マップが見にくく、地形の高低差が分かりにくい。

Pet in TV ～with my dear dog～

■SCE　■11月11日
■犬ゲー　■5800円
▼Jコード111520

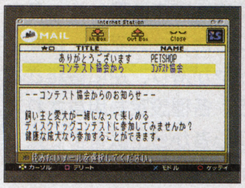
遊んでみました　犬たちのなめらかで精巧な動きは、まるで実写をそのまま貼りつけたようで驚嘆モノだ。犬の基本育成だけでなく、犬好きな人々とのバーチャルメールのやりとりなど、共同生活環境も楽しめる。

電源を入れれば、そこには愛する犬との甘い生活が！

犬と共に暮らす生活を楽しむ、ペットシミュレーション。このゲームにはルールというものは存在せず、プレイヤーは犬を自分の思うように育てていける。犬たちはAIで動き、プレイヤーの取った行動がさまざまな影響を与え、各個性を発揮していく。また、育成だけでなく写真を撮ってアルバムを作成したり、犬好きが集まるサイトでメールのやりとりや情報交換をしたりと、犬に関わる環境も楽しめるのがミソだ。メモリーカードを使って、犬同士を交配させたり子犬を貰うこともできる。



⬆脚の動きしっぽの振りなど微細な箇所が完璧に作り込まれ、犬の自然な動作が表現されている



⬅ネットではペットショップからの情報や他の飼い主たちとのおしゃべりなどが、いろいろと役立つ

Goo　犬の習慣や動きなどの表現が、現実そのもののよう。これで犬の種類が豊富になればもっと楽しい。

Boo　ほとんどの行動が部屋の中だけで狭く感じる。散歩などの必須行動がないのは悲しい限りだ。

PS メダロットR

■イマジニア ■11月25日
■RPG ■5800円予定
▼Jコード113816

遊んでみました 全体的にほのぼのとしていて、安心して遊べる。メダロットのカスタマイズは、単純ながら組み合わせ自在で、それぞれの戦闘シーンに合った改良をしていくのが楽しい。プラモデルの感覚に近い。

戦闘でパーツを奪って、最強のメダロットを作り出せ！

メダロットと呼ばれるミニロボットを、戦闘で得たパーツを使ってカスタマイズしていくロールプレイング。メダロットは、元となる骨組みに、頭、両腕、脚の4つのパーツを組み合わせて作り、メダルをはめ込んで動かす。骨組みには男型、女型があり、さらに脳となるメダルも特性があるので、その組み合わせは自由自在。世界に一つだけの、最強メダロットを作る楽しみが味わえるのだ。メモリーカードを使って、友達と対戦やパーツ交換をすれば、カスタマイズの幅も広がる。



⬆主人公はメダロット好きの小学生。キャラクターの表情も実に豊かだ



⬅戦闘シーンは、3Dロボット格闘風。頭パーツのHPがなくなると負けだ。勝つと新しいパーツが手に入るぞ

Goo バトルが終わると壊れたパーツが回復するなど、戦闘が平和的で、嫌味がないところがいい。

Boo ストーリーを進めるためのヒントが少なく、時折、進行のテンポが悪くなるシーンも。

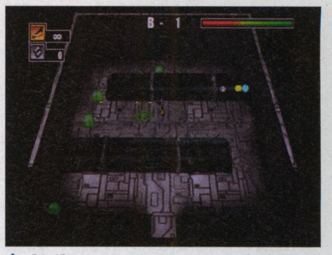
PS PRISONER（プリズナー）

■毎日コミュニケーションズ ■11月11日
■ダンジョンRPG ■5800円
▼Jコード112810

遊んでみました 地下50階ものダンジョンを攻略するのは大変だが、オートマッピング機能が付いているので取っ付きやすい。またダンジョン内にはイベントも多く、奥へ奥へと進んでいく楽しみもある。

ギミック満載のダンジョン探索は頭脳と体力が命！

SFテイスト溢れる世界設定をベースにしたアクションアドベンチャー。好奇心旺盛な少年が地下50階にも及ぶダンジョンを探索し、その秘密を探っていく。ゲーム画面は見下ろし型で、数十もの部屋で構成されたダンジョン内を、仕掛けを解きつつ進むオーソドックスなタイプ。そのぶんマップ構成やトラップ配置が絶妙で、複雑な仕掛けに挑戦のしがいは高い。また会話中に出現するキーワードを記憶し、それを別の会話で使用することでヒントが得られるシステムも盛り込まれている。



⬆ボウガンやロケットランチャーなど、多彩な武器でモンスターを蹴散らしていこう


⬅キーワード同士を合成して新たな言葉を作り、それを使って新たなキーワードが入手できる場合もある

Goo 豊富なキーワードを利用することで会話の幅が広がり、ストーリーに深みが感じられる。

Boo キーワードが最大で9個までしか記憶できないので、ストック覧がすぐ満杯になってしまう。

PS ゲートキーパーズ

■角川書店/ESP ■11月下旬
■シミュレーションRPG ■6800円
▼Jコード106496

遊んでみました シリアスとコミカルが入り混ざった、独特のテイストが面白い。バトルもアドベンチャーパートもテンポよく進行するので、トントン拍子に物語を楽しむことができる。

美少女たちに囲まれていれば、熱血度も100倍アップ！

高度成長時代、昭和44年の日本を舞台にした、愛と熱血のシミュレーションRPG。プレイヤーは正義の超能力部隊ゲートキーパーズの隊長となり、高校生活を送りながら、8人の美少女隊員を率いて謎の秘密結社と対決していく。ほのぼのした物語のため、バトルはライトな感じだが、高低差の概念や制限時間付きの特殊能力など、しっかりとした戦略性が味わえる。また、戦闘終了後のアドベンチャーパートも大きな楽しみとなり、女の子たちと会話を重ねることで、個人的に仲よくなれるのだ。



⬆女の子たちは個性的な能力を持っており、プレイヤーの指揮手腕の振るいがいがあるぞ



⬅行動次第で、女の子たちからの信頼を得ることも失うこともある。それは戦闘にも物語にも影響する！

Goo キャラクターが女の子ばかりなので華やかな気分。露骨な恋愛路線ではないぶん、気軽に遊べる。

Boo 1回の戦闘にかかる時間が短い。シミュレーションバトルを本格的に楽しみたい人には不向き。

PS ヴァルキリープロファイル

■エニックス ■11月25日
■RPG ■6800円
▼Jコード111341

じゅげむおすすめ 北欧神話の混沌とした雰囲気と、華麗なヴァルキリーのイメージが見事に作品中に作られている。アクション的な難しさがないのに、戦闘シーンでは豪快な連続攻撃が楽しめるなど間口は広めだ。

新鮮に感じる2Dアクションに燃える！

北欧神話をテーマにした、アクション性の強いロールプレイングの登場だ。本作の主人公は、ヴァルキリーと呼ばれる戦乙女で、勇猛な戦士の魂を天界へ導くことを使命としている。物語は、彼女が地上界に降り立ったところから始まり、力強い魂を持つ人間を仲間にしながら、死霊や吸血鬼などを打ち倒すというもの。移動画面は横スクロール型で、敵と接触すると戦闘に突入。戦闘は事前に攻撃方法をボタンに設定することで、対戦格闘のような連続攻撃を簡単に行えるようになっている。



⬆移動画面は2D横スクロール型だが、奥行きを持たせることで立体的に入り組んでいる



⬅戦闘はターン制で慌ただしさはなし。ボタンを押す順番を変えることで、さまざまな連続攻撃が可能だ

Goo 2Dアクションなので移動画面の構成が見やすい。北欧神話の雰囲気や戦闘の爽快さがとてもイイ。

Boo 物語の根本がちょっと暗めで、明るくハッピーなストーリーが好きな人には感情移入しにくいかも？

PS ククロセアトロ ～悠久の瞳～

■サンソフト　■11月18日
■シミュレーションRPG　■5800円
▼Jコード112577

遊んでみました　戦闘がメインとなっており物語に複雑さはないので、展開が速くスムーズにプレイを進められる。戦闘も簡潔になっているので初心者には打ってつけだが、やり込み型の人には物足りない。

世界の滅亡危機を救う、操り人形師と人形たち

蘇った邪悪な神を倒すため1人の少年が冒険の旅に出る、ロールプレイング。主人公が所有する操り人形マペットは、宝玉という宝石のような玉をぶつけるとさまざまなモンスターに進化し、宝玉の種類によってステータス変化や、魔法技の修得なども可能だ。戦闘はタクティクスで行われ、マペットたちと主人公はそれぞれの攻撃や魔法使用回数によって経験値をつんでいく。強力なマペットを育てて少数精鋭でいくか、数を育てて人海戦術か、プレイヤーの好みでいろいろと試してみよう。



⬆本筋の重要箇所はストーリー場面で分かるようになっているので、ストレスなく進行できる


⬅地形の高低差、直接攻撃範囲と魔法有効範囲など、タクティカルバトルは高度な戦略性が求められる

Goo　宝玉はマペットに使用できるだけでなく、敵への攻撃や罠にもなりいろいろと使い道を楽しめる。

Boo　マペットが敵の姿に進化するので、敵か味方か、いまいち分かりにくい場合がある。

PS チャルメラ

■ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）■11月下旬
■ラーメンプレイングゲーム　■5800円
▼Jコード111481

遊んでみました　ゲームの流れはシンプルだが、新たな食材を探すためのイベントなどが発生したりと、プレイ感には変化があるので飽きがこない。昭和40年代風の下町を思わせる、素朴なノリもなかなか味わい深い。

屋台経営は人情が命。うまいラーメンで天下を取ろう!?

ラーメン屋の屋台を切り盛りしていくのが目的というユニークなゲームが登場。麺やスープを組み合わせてオリジナルのラーメンを作り、屋台を引いて町を巡ってお客に食べてもらうのだ。食べた人の意見を聞きつつラーメンを改良し、誰にも愛されるラーメン作りを目指していく。ラーメンの材料となる食材はかなりの数が用意されており、具や隠し味なども自由自在。これらを組み合わせ試行錯誤しながらオリジナルラーメンを作り上げていくノリは、まさにラーメン屋になった気分だ。



⬆麺やダシなどを組み合わせて自分だけのラーメンを作る。美味しいラーメンを作り出そう


⬅ラーメンが完成したら、さっそく屋台を引いて商売に出発。場所によって好みも違ってくる

Goo　ゲーム全編に漂うノスタルジックなムードが心地いい。作れるラーメンのバリエーションも豊富。

Boo　経営の要素などは特になく、安心して遊べるかわりにいまひとつリアリティが感じられない。

PS グローランサー

■アトラス　■11月未定
■ロールプレイング　■6800円予定
▼Jコード110485

遊んでみました　とにかくテンポがいい。まわりで次々といろいろなことが起こるので、ストーリーを進めていくというより、大きな運命に翻弄されている、といった感じ。移動や戦闘もスムーズで、ストレスはない。

敵VSパーティだけではない、エリア単位での戦闘も！

宮廷、魔術師、妖精といったファンタジックな世界が舞台のロールプレイング。戦闘中、移動中問わずイベントが次々と発生するので、物語が途切れることなくテンポよく進行していく。戦闘はアクションRPG方式で、フィールド上をうろつく敵に近付くとエンカウント。戦闘画面に切り替わることなく、その場でコマンドを選択して戦っていく。エンカウント場所が街だった場合、市民を人質に取られるなど、そのエリア全体を巻き込んだ緊張感ある戦闘が楽しめるのが特徴だ。


⬆うるし原智志氏による魅力的なキャラクターたちが、物語に彩りを添えてくれる


⬅罠が作動する前に解除したり、重要人物を護衛したりと、エリア全体を使った戦闘も楽しみどころだ

Goo　キャラクターが魅力的。戦闘画面という垣根がなく、戦闘が物語の一部になっているのがいい。

Boo　キャラクターの個性がはっきりしているので、彼らになじめないと楽しみにくいかも。

PS アランドラ2 ～魔進化の謎～

■SCE　■11月18日
■3DアクションRPG　■5800円
▼Jコード112691

遊んでみました　主人公の持つ多彩なアクションは、序盤シナリオに沿って丁寧に指導してくれるので非常に親切。経験値稼ぎの必要もないので、ストーリーの進行や謎解きに集中できるのがいい。

多彩なアクションを駆使するトラップは解きごたえ満点

パズル性を盛り込んだ謎解きで好評を博した、アクションロールプレイングの新作。海賊ハンターの主人公が、地球を征服しようとする謎の一味に立ち向かうというストーリー。今作の特徴は、フィールドが3D化されてジャンプやスライディングなどのアクションが、よりダイナミックになったこと。コマンド技や連続コンボも充実しており、見ているだけで楽しめる要素が満載だ。また、ダンジョン内のトラップも一段と練り込まれ、バラエティーに富んだ謎解きが楽しめる。


⬆経験値アップの要素がないので、サクサクとスムーズにシナリオを進められるのが嬉しい


⬅ダンジョン内にはさまざまな仕掛けが。頭脳をフル回転させてトラップをくぐり抜けよう

Goo　フィールドの3D化で地形の高低差が強調され、ダンジョンの仕掛けがユニークになった。

Boo　トラップを回避するために視点をグルグル変える必要があるので、目が回ってしまう。

PS Neorude 刻まれた紋章

■テクノソフト ■11月25日
■リーディングRPG ■5800円
▼Jコード112208

ここに期待 本シリーズを未プレイの人は、リーディングシステムにひどく新鮮な印象を受けるはず。従来のロールプレイングに倦怠感を抱いているなら、ぜひプレイしてもらいたい。パーティ分散にも大期待。

カーソル移動が物語と主人公の命運を決める！

独特なプレイスタイル、リーディングシステムを搭載した新機軸RPGの最新作。前2作とは一新された新主人公3人組が、数々の事件を解決していくのだ。リーディングとは、画面上の任意の場所にカーソルを動かし、キャラクターを誘導したり、謎を解かせること。戦闘だけでなく、謎を解くことで経験値が得られるのも大きな特徴と言える。大まかなプレイスタイルは前作と同様だが、今作ではダンジョン内でパーティを任意に分散できるようになったため、自由度が格段に増している。



⬆戦闘でもカーソルで指示を与えることになる。演出の迫力はケタ違いにパワーアップ！



⬅ダンジョン内に待ち受ける、難解な謎の山。パーティ分散をいろいろ試せば、謎解きの面白みが倍増だ

Goo 他にリーディングシステムを採用したロールプレイングが少なく、いまだに斬新な印象を受けそう。

Boo 主人公パーティが変わってしまったので、前2作で登場した3人組のファンは寂しいのでは。

PS CHRONO CROSS

■スクウェア ■11月18日
■ロールプレイング ■6800円
▼Jコード110493

ここに期待 前作のスタッフが結集して作り上げただけに、壮大なシナリオやフィールドを動き回るアクションには期待大。スタミナの続く限り自由に攻撃の連携を組み立てられるバトルも非常に楽しみだ。

待ち時間なしのバトルで臨場感と爽快感がアップ！

95年に発売されて大ヒットした、2Dアクションロールプレイングの続編。前作から20年後の世界を舞台に、主人公の少年が伝説の秘宝を求めて旅をする物語だ。今回はゲーム自体の基本は変わらないが、ターン性を廃したバトルシステムはさらに改良。行動するたびに減っていくスタミナ値が一定数を切らない限り、どのキャラクターをどんな順番で攻撃させてもよいという自由度の高いものになっている。また特殊技は攻撃の命中で蓄積される力を使うなど、戦略性が増しているのも特徴だ。



⬆前作では勇者の剣と呼ばれた武器が、今回は魔剣となって登場。20年の間に一体何が？



⬅弱・中・強攻撃によって命中率やスタミナの消費量が異なるので、状況に応じた使い分けが必要になる

Goo 行動する順番をじっと待つのではなく、自ら積極的に攻撃するアクティブな戦いが楽しめる。

Boo バトルシーンが3Dポリゴン化され、フィールドからバトルへの切り替えがスムースにいかなさそう。

PS リトルプリンセスマール王国の人形姫2

■日本一ソフトウェア ■11月25日
■メルヘンチックRPG ■5800円
▼Jコード109924

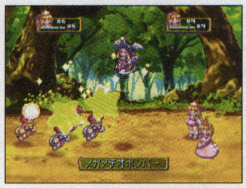
遊んでみました 新システムなどの追加要素はないが、グラフィックの向上や操作バランスの改善で非常に遊びやすい。お馴染みのミュージカルシーンもパワーアップしており、ファンならずとも一見の価値がある。

人形のカスタマイズで思い入れもアップ！

メルヘンチックな世界で繰り広げられる、ミュージカルロールプレイングの続編。前作から14年後の世界を舞台に、おてんば王女が理想の王子を捜して旅に出るという一風変わったストーリーだ。ゲームの流れは前作と変わらず、数々のイベントをこなしながら物語を進めていくというもの。戦闘中に人形を召喚して魔法や特殊攻撃を行う、独特のシステムも引き継がれている。さらに今作では、人形にアイテムを装備させて能力を強化できるので、主人公と一緒に育成していく楽しみがある。



⬆随所に盛り込まれたミュージカルシーンも磨きがかかり、曲数や人物の動きが多彩になった



⬅人形による特殊攻撃や魔法は便利だが、召喚するのにお金がかかるので財布の中身と相談しながら使おう

Goo 所々に散りばめられたミュージカルシーンで、ストーリーとキャラクターへの感情移入度は抜群。

Boo どのキャラクターも、最大3つまでしかアクセサリを装備できないのは物足りない。

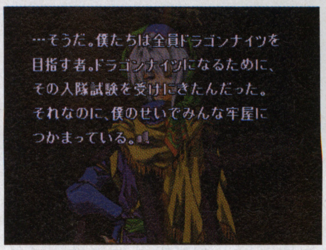
PS PANDORA MAX SERIES vol.1 ドラゴンナイツ・グロリアス

■パンドラボックス ■11月18日
■アドベンチャーRPG ■1980円
▼Jコード113549

遊んでみました 難しい謎解きはなく、純粋な冒険もの。読み進めるだけのテキストアドベンチャーと違い、主人公を育てながらの冒険はなかなか面白い。シナリオとグラフィックもしっかりしている。

シナリオは読む。冒険は自らの手で刻もう

テキストアドベンチャーとロールプレイングを融合した、新鮮なプレイ感を持つファンタジーゲームが登場。シナリオはテキストを読むことで進行するが、ダンジョンなどではフィールド型のロールプレイングに切り替わる。ストーリーと冒険、2つの要素がうまく噛み合っていて、飽きのこないプレイが楽しめるというわけだ。また、冒険の途中には選択場面が頻繁に表れ、選択肢によってシナリオはさまざまに変化。エンディングは25にも及ぶボリューム満点の内容となっている。



⬆メインはテキストパートで進む。ドラゴンナイツを目指し、入隊試験に臨むのだ



⬅要所要所で切り替わるロールプレイングパート。戦闘を繰り返し、主人公を育てるのも大切な要素だ

Goo ロールプレイング部分のバランスがよく、遊びやすい。エンディング数が多い。

Boo これといってインパクトのある部分がない。遊びやすい分、手ごたえを求める人には向かない。

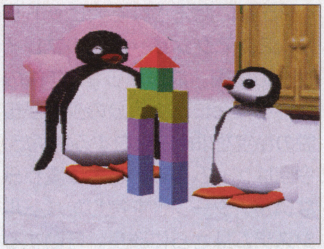
PS fun! fun! Pingu ～ようこそ!南極へ～

■ソニー・ミュージックエンタテインメント ■11月18日
■アドベンチャー ■4800円
●初回限定版5,800円 ▼Jコード107654

遊んでみました クレイでなかったのが残念だが3Dポリゴンでも違和感がなく、ピングーワールドのかわいらしさは充分堪能できる。動きがスムーズでないのが少し気になるところだが、今後の開発に期待したい。

ピングーの楽しく愉快な生活をまるごと収録

クレイ（粘土）を使用した独特のユーモラスな動きで、今や世界中の人気者となったピングーが、アドベンチャーで大活躍する。ゲームは全5章のオムニバス構成で、友達のロビと遊んだり届けものをしたりなど、ピングーの日常が舞台となっている。それぞれの章では魚釣りなどのミニゲームやイベントが盛り込まれており、それらをクリアすることで次の章へと進行する。今作は3Dポリゴンで作られているが、原作の持つかわいらしさやおかしさ、温かみが損なわれることなく表現されている。



↑身体が縦横に伸び縮みしたり、口がラッパになるなどの、ピングーらしい動きも健在だ



←友達のロビと釣りに行ったり、おつかいをしたり、ピングーの温かい日常がオムニバスで楽しめる

Goo ショートストーリー構成をしていることで、原作の世界観が忠実に表現されている。

Boo 行動の1つ1つに時間が取られるのが難点。背景がクレイだと自然なのに3Dだと寂寥な感じだ。

and more!! 11月発売予定のPSタイトルはこちら Best版

タイトル	機種	発売日	メーカー	価格	Jコード
ロボ・ピット2～ポップコレクション1280円vol.5～	PS	11月11日	アルトロン	1280円	112321
ROX -ロックス-～ポップコレクション1280円vol.6～	PS	11月11日	アルトロン	1280円	112330
ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	PS	11月25日	コナミ	2800円	113468
ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2 彩（いろどり）のラブソング	PS	11月25日	コナミ	2800円	113476
ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3 旅立ちの詩	PS	11月25日	コナミ	2800円	113484
ときめきの放課後～ねっ☆クイズしよ♡～	PS	11月25日	コナミ	2800円	113492
みつめてナイト	PS	11月25日	コナミ	2800円	113506
最終電車<廉価版>	PS	11月2日	ヴィジット	1980円	113981
風のクロノア	PS	11月18日	ナムコ	オープン価格	115975
ソウルエッジ	PS	11月18日	ナムコ	オープン価格	115983
ドラえもん2 SOS！おとぎの国<復刻版>	PS	11月2日	エポック社	2800円	116025
FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX'98	PS	11月11日	エクシング	2800円	116033
ワールド・ネバーランド2	PS	11月18日	リバーヒルソフト	2800円	116076
ベストプライス 雨月奇譚	PS	11月11日	TONKINHOUSE	2500円	116050

PS 鬼眼城

■講談社 ■11月未定
■本格時代劇アドベンチャー ■5800円
▼Jコード095648

ここに期待 忍者や侍が出てくる、時代劇独特の雰囲気が楽しそう。また、シナリオは松竹の助監督が手がけているということで、映画ばりの本格的な物語が楽しめそうだ。

チャンバラではない、本当の時代劇アドベンチャー

『金田一少年の事件簿』を手がけた松竹の助監督・桧木正史氏がシナリオを担当する、時代劇アドベンチャー。時代は慶長7年。プレイヤーはさらわれた姫を助け出すために、難攻不落と言われる鬼眼城に潜入するのだ。城内にはさまざまな罠や隠し扉などの仕掛けが施されており、まさに時代劇の世界が再現されている。ちなみに戦闘は行動入力式のもので、上中下段の攻撃や必殺技などを指示するだけでいい。ゲームに不慣れな人でも、すぐにこなせるシステムとなっている。



↑イベントも盛りだくさんで、中だるみせずにプレイができる



←上段は下段に強く、中段に弱い。この三角関係にある攻撃を使い分け、敵を倒していくのだ

Goo 和風の仕掛けが施された城内を探索するのは、ファンタジーものとは違った面白さがある。

Boo アニメムービーの絵柄は、人によって好き嫌いがはっきり分かれそうな感じ。

PS リングライズ

■エポック社 ■11月未定
■アクションロールプレイング ■5800円
▼Jコード113603

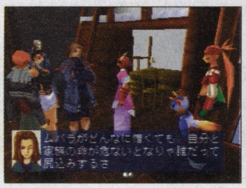
遊んでみました どっちかと言えば、アクションゲームとしての要素が強い本作。敵との間合いなどを深く考えなくてイイです。ただ、リングがすぐに疲れたりヘソを曲げるので、先へ進むにはご機嫌取りが大変かも。

攻撃は相棒のリングまかせ。自分は移動だけで手一杯？

圧政に苦しむ人々を救うため、リングと呼ばれる小動物を相棒に戦う。物語の進行は3Dアクションがメインで、バックビューで主人公を見ながら、決められたルートを進んで行くタイプ。途中には崖や落とし穴、さまざまな攻撃をしてくる怪物など難所ばかり。うまく間合いを取りながら、ジャンプでよけたり攻撃したりしなければならない。ただし攻撃は、2体装備できるリングが担当する。リングは空腹になると攻撃力が減るなど状態変化があるので、状況を考えて戦う戦略性が楽しめる。



↑主人公・ジンバルの行く手には危険がいっぱい。落とし穴に気をつけながら敵を倒せ！



←町ではさまざまなキャラクターが登場。どれも人間味溢れる自然な会話で、物語に感情移入しやすい

Goo 操作がとても簡単で、プレイしやすくてイイ。登場人物との会話がテンポよく、のめりこめます。

Boo 町から町へのルートなど、わりと単調な作り。視点が変に固定されるので場所によっては見づらい。

PS

パックマンワールド 20thアニバーサリー

■ナムコ ■11月2日
■3Dアクションアドベンチャー ■4800円
▼Jコード112623

じゅげむおすすめ　最初のイメージでは、奥行きのある『パックランド』という印象だったが、アクション性の高さ、仕掛けによるマップの奥深さ、テンポのよさなど高いやり込み度のあるゲームに仕上がってます。

かる〜いノリで楽しめる『パックマン』三昧なゲーム

古くからナムコの顔としておなじみのパックマンが、久しぶりに主役になった。本作に用意されたモードは、3Dアクションの「クエスト」、ファンに懐かしい初代が遊べる「オリジナル」。そして初代を立体的にアレンジした「メイズ」の3つ。特に「クエスト」は、奥への広がりと高さの要素を取り入れた、自由度の高さが特徴的。特に仕掛けによるアクション性の豊富さと謎解きが、バランスよくミックスされてているのが好印象。まさに久しぶりの正統派アクションと呼べる1本だ。



↑ダッシュやジャンプ攻撃を使い、怪物を倒しながら進む。もちろんフルーツも登場します



←一見『パックマニア』風な「メイズ」モードは、攻撃やジャンプはなく、シンプルな初代の作りと一緒だ

Goo　曲のノリや楽しげな背景など、コミカルで遊ぶのが楽しい。要所に凝った仕掛けがあるのも面白い。

Boo　マップの広がりが意外とあり、覚えるまで大変そう。攻撃がちょっと当てづらいのもツライ。

PS

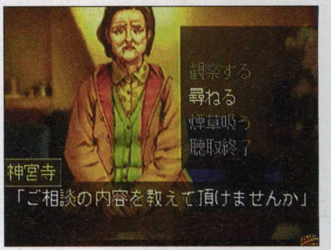
探偵神宮寺三郎　灯火が消えぬ間に

■データイースト ■11月25日
■ハードボイルドアドベンチャー ■5800円
▼Jコード106003

じゅげむおすすめ　時間の概念が導入され、コマンド総当たりでの捜査が不可能になったので難易度は高め。4〜5箇所移動するだけで夜になるため、無駄足を踏まないためにも常に捜査ルートを考える必要がある。

時間の概念を取り入れて臨場感&推理性がアップ

全編に漂うハードボイルドテイストでおなじみの、推理アドベンチャーシリーズ最新作。私立探偵の神宮寺三郎が、失踪した女性と拳銃密輸組織との間に絡む事件の真相を究明していくシナリオだ。今回の捜査は複数の人物ではなく、神宮寺1人で進めるタイプになっており、新たに時間の流れを導入。移動するだけでも時間が進むため、無駄な行動を切り捨てる判断力が要求される。また主人公に対する信頼度も盛り込まれ、その値によって得られる情報が変化するというリアルな演出も特徴だ。



↑聞き込みや推理など、必要最小限のコマンド入力がグッドエンディングに至る条件だ



←もちろんシリーズのレギュラーキャラクターは総出演。助手の洋子さんは髪型が変わってます

Goo　キャラクターに信頼度を追加することで、シリーズならではの人間ドラマがより濃密になった。

Boo　システムを改変したぶん難易度が上がり、初心者が気軽に遊べるというわけにはいかなさそう。

PS

天誅　忍百選
立体忍者活劇

■ソニー・ミュージックエンタテインメント ■11月11日
■隠密アクション ■2500円
▼Jコード112780

遊んでみました　難易度はかなり高めで、今までのシリーズ作に習熟していることは必須だろう。ステージ数の多さと高難易度という二段構えの密度がウリで、腕に覚えのあるファンにはたまらない内容と言える。

免許皆伝の腕前なしには、この難題の数々は突破不能！

忍者となって単身で敵と渡り合っていく、人気アクションの第3作。本作は、ゲーム誌などで開催されたオリジナル面コンテストの優秀作をなんと100ステージも収録している。これらの難ミッションを次々にクリアしていくという、ファン冥利に尽きるコアな内容だ。ステージによって目的は異なり、敵を皆殺しにするというハードなものから、敵に見つからず目的地に辿り着く隠密指令、特定アイテムを発見する指令など、バリエーションに富んでおり、かなり挑みがいがある。



↑敵配置やマップの構造も一筋縄ではいかないものばかり。気を緩めると即ミスにつながる



←未来世界風のマップも登場。登場するキャラクターには変化はないので、ミスマッチ感が面白い

Goo　選りすぐりのステージばかりが収録されているだけあって、マニアもうなる難易度を楽しめる。

Boo　シリーズ作を遊び尽くしたファンでないと、ハードルの高さにめげてしまうかも。

PS

光の島

■アフェクト ■11月予定
■アクションアドベンチャー ■5800円
▼Jコード109690

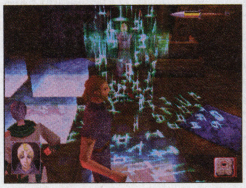
遊んでみました　全般的に難易度が高く、1面ごとにウンウン悩んでしまうほど。想像力を働かせながら、試行錯誤を重ねていく正統派な謎解きゲームだけに、やり込みがいとクリア時の快感度は十分だ。

3人分の能力を合わせれば難解な謎解きもへっちゃら！

奥の深い謎解きがふんだんに盛り込まれたアクションアドベンチャー。3人の主人公を操作して、聖なる島に咲く「光る花」を探し出すのが目的だ。島内はいくつものステージに分かれていて、それぞれ決められたクリア条件を満たしながら先へと進んでいく。各ステージにはトラップやモンスターが大量に配置されており、一筋縄ではクリアできない難易度の高さが本作のウリだ。主人公たちは木登りや薬の調合といった特技を持っているので、これらの使い分けがポイントになってくる。



↑3人の能力を合わせて、仕掛けの発動や牢屋からの脱出といった条件をクリアしていこう



←魔法を使って仕掛けを発動させるステージも。派手なエフェクトは、見た目にも楽しめる

Goo　各キャラクターごとの役割分担がはっきりしているので、謎解きの方針が立てやすくなっている。

Boo　視点移動はできるがアングルの固定ができないので、物陰にあるアイテムや仕掛けが見えにくい。

PS ロックマン5 ブルースの罠!?

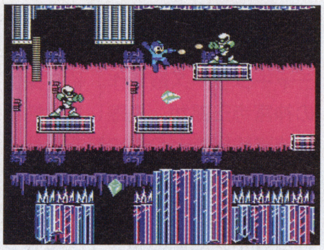
■カプコン ■11月予定
■アクション ■2800円

▼Jコード110035

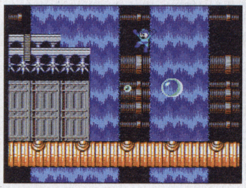
ここに期待 アクションの難易度が高いことで定評のあるシリーズなので、緊張感のあるプレイが楽しみたい人に向いている。最近のヌルいゲームに飽きたという人なら、ぜひ挑戦してもらいたい１本だ。

ロックマン対ブルースの戦いの記憶が甦る

ファミコン版『ロックマン』史上、最大のライバルとの戦いを描いたシリーズ５作目を完全復刻。本作は、ブルース率いるロボット軍団にさらわれたライト博士を救出するのが目的だ。画面構成や作りは、元になっているファミコン版を完全に踏襲した、ステージクリア型の2Dアクション。敵の攻撃や地形に隠された罠を乗り越え、パワーアップアイテムを手に入れながら進むのだ。また今作には、要所でヒントを教えてくれるナビモードやポケステ対応など、オリジナル要素も追加されている。



⬆ステージのラストは中ボスとの一騎討ち。アイテムをうまく活用して有利に戦おう



⬅落ちたら1発死するなど難易度はやたら高い。何度も挑戦する気迫とテクがないとクリアは難しいかも？

Goo ナビモードやロボット図鑑など、未プレイの人に対して間口を広くする要素が盛り込まれている。

Boo ゲーム自体はオリジナルのファミコン版と一緒なので、１度遊んだ人だとヤル気が起きないかも。

PS クレイマン ガンホッケー

■リバーヒルソフト ■11月25日
■スポーツアクション ■3800円

▼Jコード113085

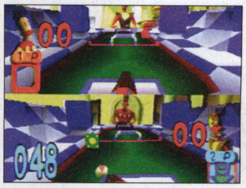
ここに期待 相手のゴールに入れれば勝ちというシンプルなルールなので、手軽に簡単にプレイできるのが強み。またクレイマン独特のアクションがどううまく生かされているか、楽しみだ。

勝利は動態視力と脊髄反射がカギを握る！

『クレイマン・クレイマン』シリーズに、今度はエアーホッケーのアクションゲームが登場する。アーケードなどでよく見かけるエアーホッケーそのままで、パックと呼ばれる球を相手のゴールに入れると得点となる。通常のエアーホッケーではパドルというラケットで打ち返すのだが、クレイマンではレーザーガンで打つという、なんとも派手で痛快なアクションバトルを展開できる。戦闘を有利に進められるアイテムも登場するので、戦略的に攻めて相手を打ち負かすことも可能だ。



⬆対戦画面は２分割で表示。アツくなって画面を間違え、自分のゴールに自殺点を入れないよう



⬅悪者のクロッグをこらしめるため、クレイマンは得意のガンホッケーで戦いを挑むことにしたのだった

Goo 複雑な操作性や煩わしいルール規制がなく、ライトユーザーでもプレイにすぐなじめる。

Boo プレイ人数を４人プレイにすれば、パーティーゲームとしても盛り上がれるのだが。

PS MARVEL VS. CAPCOM - CLASH OF SUPER HEROS - EX エディション

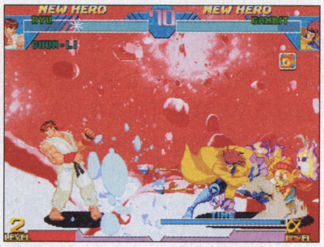
■カプコン ■11月2日
■対戦格闘 ■5800円

▼Jコード112674

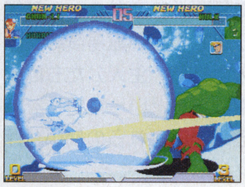
ここに期待 パートナーはサポートに徹する形式だったり、スペシャルパートナーとコンビを組めたりと、もはやアーケード版をリニューアル。また違った楽しさを味わえそうな内容と言えるだろう。

またもや常識破りな、悶絶級の超連続技に要注意!!

驚愕の連続技と豪華なキャラクター陣が人気のタッグバトル『VS.』シリーズ。ロックマンやストライダー飛竜といった、カプコンオールスターの登場が魅力の最新作だ。今回も、アーケード版とはひと味違ったオリジナルシステムが採用されている。その最たるものが、「スペシャルヒーローズ」システム。アーケード版では一定回数のみ援護攻撃が可能だった、20人のスペシャルパートナーとコンビが組めるのだ。一定時間常にサポートさせられるので、怒濤のコンボが実現できる。



⬆スペシャルパートナーの援護攻撃をキャンセルしてハイパーコンボ！ あまりに凄まじい



⬅通常技コンボ→必殺技→ハイパーコンボ→ハイパーコンボ→ハイパーコンボといった芸当も１人で可能

Goo スペシャルパートナーをコンビを組めるようになったので、パートナー選択の自由度が高まった。

Boo アーケード版の大きな持ち味である、パートナーチェンジが今作でも再現されていない。

PS THE TOWER OF BABEL

■テクノソレイユ ■11月上旬
■アクションパズル ■3800円

▼Jコード112003

じゅげむおすすめ ルールそのものは簡単だが応用戦法を数多く編み出していけるので、これを習熟していくプロセスに熱中できる。対戦モードなどはなく、ひたすらストイックに遊びこむタイプだ。

ブロックを増やして塔を建てる!? 逆転の発想が新鮮！

四角いブロックが円筒型に並んでいる塔を、どんどん高くしていくのが目的というユニークなルールの思考型パズル。ブロックは四面に色分けされていて、回転させて同じ色同士をくっつけると新たにブロックが増えるという仕組み。これを利用してブロックを高く積み上げていくのだ。ただしゆっくり考えているヒマはなく、タイムリミット内に規定の高さに到達しないとダメ。思考をフルに働かせ効率よくブロックを増やす快感と、タイムリミットに追われる緊張感とを同時に味わっていける。



⬆動かしたいブロックの上に乗り、ゴトンゴトンと回転させて移動。うまく色を揃えよう



⬅ルールは独自のものだが、分かりやすく解説してくれるチュートリアルモードもあり安心して遊べる

Goo 連鎖などの発展テクニックも多数あり、瞬間的なひらめきでピンチが挽回できるのが気持ちいい。

Boo フィールドが筒型になっているので、フィールド全体が見づらいのがやや煩わしい。

PS

Wild Boater

■タオ　ヒューマンシステムズ　■11月2日
■ウォータースポーツゲーム　■3900円
▼Jコード114227

遊んでみました　ちょっとライン取りをミスって岩場に乗り上げたりすると、かなりの減速につながるなど見た目以上にシビア。ただし、勢いに乗ってテンポよくカヌーを進められたときの爽快感はなかなかのものだ。

激しい変化を見せる渓流を自らの手で下る楽しさ！

手漕ぎカヌーをテーマにした、これまでにないタイプの3Dレース。本作は、カヤックと呼ばれるバナナ型の1人用ボートに乗り込み、制限時間内に渓流を一気にくだるのが目的だ。操作はとても簡単で、L1とR1ボタンをオールに見立て、タイミングよく交互に押すだけ。また、急速な方向転換をすることもでき、パワフルな急流下りの興奮を体験することができる。ただし、川の流れや突き出た岩場などを考えたライン取りが必要で、思った以上に頭と体を使ったプレイが楽しめる。



⬆透明度の高い渓流を、カヌーを使って自分の力だけで下る。これが一番の醍醐味だろう



⬅手強い渓流に挑むチャレンジャーは4人。それぞれ日本、ヨーロッパ、アメリカの3ステージに挑戦する

Goo　カヌーでの急流下りをうまく表現している。流れに乗ったときの軽快さがやりこむほどに分かる。

Boo　スピードがでるまで黙々とボタンを押すのが面倒。ちょっとでも障害物に触れると急減速してイヤ。

PS

一撃 鋼の人

■バンダイ　■11月2日
■育成武道ゲーム　■5800円
▼Jコード105775

遊んでみました　極真魂を徹底的に叩き込まれる育成モードは単なるパラメーター上げではなく、プレイヤーの精神鍛錬モードといっていい。育てたキャラクターは対戦で使用でき、実名選手と対決できるのも面白い。

育成モードで自分の心も鍛えよう　押忍！

一撃必殺を信条とする格闘技、極真空手を題材にした武道ゲーム。対戦ではなく育成モードをメインに据え、主人公と共にプレイヤーの精神も鍛えるという極真魂に根差した作りが特徴だ。世界大会優勝を目指す育成モードは、日々の鍛錬で肉体や精神などの能力値を上げていくが、チンピラにからまれたり女の子に告白されるなどのイベントも発生する。このときプレイヤーが選択した行動は、昇級試験の難易度に直接影響するため、やり込むほどに武道家らしい態度が身に付くというわけだ。



⬆対戦モードでは34人の選手が実名で登場。選手独自の得意技や疲労蓄積の要素もある



⬅百人組み手や試割りといった極真ならではのモードに加え、名言集や選手名鑑などの資料も充実している

Goo　極真の教えをみっちり指導してもらえる育成モードは、格闘技好きならば一見の価値あり。

Boo　キャラクターのグラフィックを重視したためか、技を繰り出すスピードが遅い。

PS

SIMPLE1500シリーズ Vol.18 THEボーリング

■ディースリー・パブリッシャー　■11月18日
■ボーリング　■1500円
▼Jコード114073

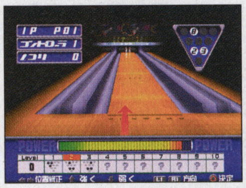
遊んでみました　ボーリングの雰囲気はよくでているものの、投球した際の球筋のラインが現実では有り得ないような動き方をするのが違和感を感じてしまう。リアルさを追及しなければ、これはこれで面白いかも。

オレの狙うは全10フレーム、オールストライクだ！

低価格で人気のSIMPLEシリーズに、ボーリングが加わった。モードは10フレームを競うスタンダードや、各フレームによって指定配置されたピンを限られた投球数で倒していくクエスト、45本ものピンを倒すスペシャルモードの3つが収録されている。プレイは投球ラインとボールスピードを決定したら、画面下に表示されるバーのタイミングに合わせて投げるだけ。最大4人プレイもでき、ガーター無しも設定可能なので、パーティゲームとして友達と対戦するのも面白いだろう。



⬆基本は配置されたピンの真ん中に当てること。とは言っても、これがなかなか難しいのだ



⬅配置されたピンを倒すのだが、ステージが進むにつれて難解な配置となり、倒すのは至難のワザになる

Goo　ポイントのオート計算などの、手間がかかる点を一切省いてあるのでスムーズにプレイが進行する。

Boo　ボールの種類などが選択できるのだが、投げ比べても明確な違いがなく、不必要な感じを受ける。

PS

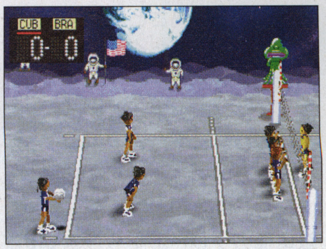
ブレイクバレー

■アクアルージュ　■11月2日
■バレー　■4800円
▼Jコード115703

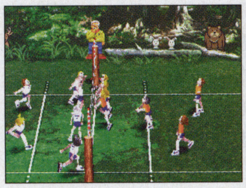
遊んでみました　各フォーメーションが簡単に出せるため、1人1人の選手を操作するてまがない。逆に、相手のボールを受けるときはすべて自分で反応しなければならず、けっこうつらい。

クイック攻撃を使い分け、相手を翻弄しろ

ゲーム的ではない、リアルさにこだわったバレーボールゲームが、この『ブレイクバレー』だ。バレーボールと言えば多彩なフォーメーションが有名だが、ゲーム中でもA～Dクイックやフェイントなど、さまざまな技術を再現。しかも難しいコマンドはなく、ボタンを押す順番で出せるため、手軽に使い分けることができるのだ。また、オリジナルチームの作成も可能。試合に勝つとポイントが得られるので、それを使い、さまざまなトレーニングを行っていくのだ。



⬆試合会場はバラエティーに富んでいる。大仏や宇宙コートなんていうのもある



⬅押すボタンによって、飛び込んでくる選手が違う。これがフォーメーションとなってくるわけだ

Goo　バレーボールの魅力である、フォーメーション攻撃が簡単にだすことができる。

Boo　ボールを拾うときに選手が無反応なため、自分で瞬間的に動かさなければならない。

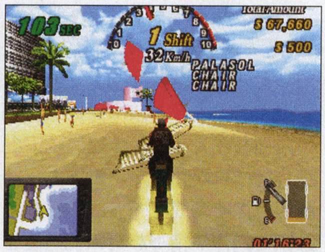
PS RUNABOUT2

■クライマックス　■11月18日
■ドライブアクション　■5800円
▼Jコード112861

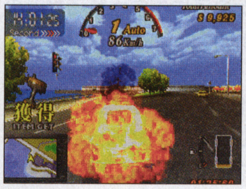
遊んでみました　基本システムなどは前作と変わらないが、ミッションの分岐でコースのバリエーションも豊かになっているのは魅力的。それだけショートカットポイントも増えているので、攻略のしがいがある。

ミッション分岐で破壊場所が広がり快感度アップ

障害物や対向車を破壊しながら公道を走る、斬新なプレイスタイルのドライブアクションの第2弾。前作同様、プレイヤーは運び屋として物品の輸送や強奪などの依頼をこなしていく。もちろん建物の中を突き進むショートカットも健在で、ド派手な破壊シーンはストレス解消になる。また今回はミッション自体の分岐があり、プレイヤーの選択でその後のシナリオが変化。同じマップでもミッションによって走るコースが異なるため、変化に富んだシチュエーションでの走行が楽しめる。



↑浜辺をバイクで激走中。ビーチパラソルや監視台をなぎ倒してショートカットすべし



←物品の強奪方法は、目標の車に体当たりするだけ。奪った後はすぐにゴールを目指せ！

Goo　車や建物に衝突してもマシンはほとんどダメージを受けないので、ガンガン体当たりできる。

Boo　電柱は壊せるのに木に突っ込んでもすり抜けてしまうなど、当たり判定が曖昧。

PS MAX SURFING 2000

■ケイエスエス　■11月18日
■スポーツアクション　■5800円
▼Jコード108774

遊んでみました　技を決めるのも楽しいが、それ以前に、うまく波に乗ることからテクニックが要るところに挑戦意欲を駆り立てられる。難しい知識が必要とされないので、サーフィン初心者も気軽にプレイできる。

大技を決めたとき、感動と緊張で手が小刻みにブルッ！

プレイステーション初となるサーフィンゲームが登場。プレイヤーは世界5ヵ国のサーフィンサーキットを転戦し、世界大会を制覇することが目的だ。競技は採点方式で行われるため、回転やジャンプといったサーフィンならではの華麗なテクニックに挑戦する。現実のサーフィン同様のシビアさが本作の特徴で、波は毎回コンディションや高さが違う。コンマ1秒も集中力を欠かさず、つかず離れず波に乗りつつ、タイミングよく大技を決める緊張感。これこそサーフィンの醍醐味だ。



↑オフザリップやエアリアルなどの高度な技を始め、現実離れした回転やひねりも可能



←プロが状況によってボードを使い分けるのと同様に、豊富な種類の中から好みのボードを選べるぞ

Goo　現実のメジャー大会がモチーフになっているうえ、臨場感ある波はサーファーには涙モノ。

Boo　キャラクターが小さい点が残念。挙動が見えにくく、大技を決めたときの感動がやや薄い。

PS グランツーリスモ2 -GRAN TURISMO 2-

■SCE　■11月25日
■レース&カーライフシミュレーション　■6800円予定
●アナログコントローラ ●デュアルショック対応●ネジコン対応　▼Jコード105201

じゅげむおすすめ　高速でカーブに突入し、目の前に迫るライバルカー。わずかな隙間を抜け、華麗なドリフトでオーバーテイクする。そんなリアルで迫力ある走りの興奮が、一段と増していてやり応えバッチリです。

ファンの期待を上まわる完成度のシリーズ第2弾!!

作り込みの高さと操作感覚のリアルさで、またたくまにファンを拡大した3Dカーレース待望の続編。レース中の走り応えや、実在のマシンを購入してチューンするゲームシステムなど、基本部分はほとんど一緒。さらに今作では登録車種のグレードアップを始め、マシンの挙動のスムーズさやリプレイ時のエンジン音など、細かい部分での強化が計られている。また、前作にはなかったダートコースを始め、耐久レースなどが搭載され、走り応えと興奮度が今まで以上にヒートアップしている。



↑マシンの挙動がさらにスムーズになり、コーナーでの駆け引きがさらに面白くなっている



←今作ではなんと、ダートコースも登場。ドリフトだけでなく、ギャップによるジャンプも楽しそう？

Goo　前作の完成度をさらに上まわる出来栄えで、より一層リアルなレースが楽しめるのがイイ。

Boo　マップ画面が、見た目はカッコいいんだけど、あいかわらずアイコンが分かりづらいのが難点。

PS 爆流

■フジミック　■11月下旬
■スポーツ　■価格未定
▼Jコード113140

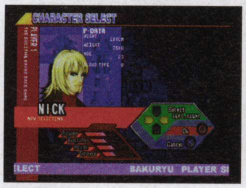
遊んでみました　ロードレースのように路面をグリップするわけではなく、氷上を滑るような感覚。スピード感はあるが操作感の手ごたえは薄口だ。非現実的なコースレイアウトは、リアルさに欠けるがユニーク。

急流の流れに身を任せ、ライバルたちをブッちぎれ！

カヤックと呼ばれる小舟とパドルを頼りに急流を滑降するカヤックレーシングをモチーフとした水上レース。コースレイアウトはデフォルメされており、ほとんど滝壷のような急流や危険な障害物が待ち受けるコースなど、現実にはありえないようなスリリングなレースを体験できる。制動もままならない水上を、滑り落ちるように駆け抜けていく感覚はまるでウォータースライダーのよう。キャラクターやカヤックの選択で性能が微妙に変化するので、幅のある攻略も楽しんでいける。



↑コース上には、ワニや落石などさまざまな障害が待ちうけるパドルテクニックで乗り切れ！



←選択できるキャラクターやカヤックの種類はいずれも一長一短。それぞれの特徴を生かした操縦が必要

Goo　奇想天外なコースレイアウトで、高低差の激しい、スピード感あるレースを楽しむことができる。

Boo　操作感が頼りなく、レースをしている感覚が希薄。あまり水の上にいる感じがしない。

PS SIMPLE1500シリーズ Vol.19 THEすごろく

■ディースリー・パブリッシャー　■11月18日
■スゴロク　■1500円
▼Jコード114081

遊んでみました ともすれば面倒になりがちな付加的ルールがなく、低年齢層から普段テレビゲームをしないような壮年層まで、手軽に楽しむことができる。イベントが少なめで、淡々としがちなのが気になるところ。

サイコロの出目が、すべての勝敗を左右する

ボードゲームの定番、すごろくがSIMPLEシリーズに登場する。サイコロを振り、出た目の数だけマスを進むシンプルな分かりやすさでユーザーを問わないのが魅力だ。先にゴールした者が勝ちとなる、シンプルなルールを基本としたノーマルタイプと、価値の高いお宝を集めて合計ポイントを競うニュースタイルの2モードが挿入されている。マップも30分程度で手軽にプレイできる商店街マップに、標準的広さの世界マップ、じっくりやりこめる宇宙マップの3種類を選択できる。



↑宝石や骨董品などいかにも的なお宝から、水晶のドクロなどよく分からないモノまで多彩だ



↑宇宙マップは端から端までのルートを記憶できないほど広大。運に任せて進むのも、アリかもね

Goo 複雑なルールがないので、純粋にマスを進めるという、すごろく本来の楽しさを味わえる。

Boo ミニゲームなどのイベント数が少なく、大きなマップでプレイ中は盛り上がりに欠けてしまう。

PS SIMPLE1500シリーズ Vol.20 THEパズル

■ディースリー・パブリッシャー　■11月18日
■パズル　■1500円
▼Jコード114090

遊んでみました ルールが簡単なうえ、高度なテクニックもいらないので誰にでもスムーズにプレイできる。玉を消す際にでる木琴のような音と、キャラクターが可愛らしく、女の子や低年齢層に受け入れられそう。

連鎖消しで、可憐なメロディーを作りだそう

以前に家庭用で発売されたパズルゲーム『ぱすてるみゅーず』をアレンジしたもの。発射台から各6色のカラーボールを発射し積み上げていき、同色のボールを3個以上くっつけて消していくだけと、ルールはいたって簡単。積み上げ方によっては連鎖も起こせるので、先を見越したボールの積み上げ方がポイントとなってくる。難易度も3段階に調節でき、初心者でも簡単にクリアできる。また、制限時間内に音玉を消していくモードや、ひたすらハイスコアを狙うモードなども用意されている。



↑指定された制限時間内に音玉をすべて消していくモード。ここでも連鎖が重要なカギとなる



↑連鎖大成功！音玉を消すと音符が飛び出し、同時にカワイくてポップな音が聞こえてくるのだ！

Goo 単純なルールながら、連鎖消しの奥深さ、ステージの豊富さなどでヤリ込める要素が充分だ。

Boo メモリーカードに対応していないので、ステージを始めると途中で止めることができない。

PS HEIWAパチンコグラフティ Vol.1

■アクアルージュ　■11月2日
■パチンコ実機シミュレータ　■3800円
▼Jコード115720

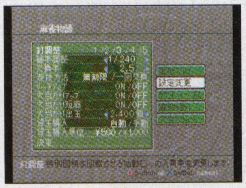
遊んでみました HEIWAを愛する人には懐かしさを感じさせる本作ではあるが、絵柄やサウンドは地味。多くの人をとりこにした名機種が揃ってるので、パチンコファンであれば押さえておきたい。

地方に行かなくったって、アノ台に会えますよ

パチンコ業界で不動のNo.1を誇るメーカー、HEIWAの古きよき愛機たちがゲーム化した。収録されているのは保留玉連チャンで名を馳せた「麻雀物語」「舞羅望極Ⅱ」「プリンセス物語」の3機種。操作感や内容は、ゲーム性よりも完全移植を目指した感が強くリアル。各機種ともにリーチ音や、大当たりのBGMなどが楽しめるサウンドミュージアム、当たりムービーなどが用意されていて、フォローも充実している。なお、勝敗グラフ、出玉グラフもあるので、継続して楽しめる作りだ。



↑実機をリアルに再現しているので、プレイ感は最高のレベル。データでも取ってみる？



↑釘や、当たりなど各種の設定は自由にカスタマイズできる。あの頃達成できなかったフィーバーが蘇る!!

Goo 3機種に絞ったため、1つ1つの機種の出来はパーフェクトに近く、忠実に再現されている。

Boo 昔の機種であるせいか、その機種を知らない人にはツラい。プレイする人を限定する要素に。

PS 最強　東大将棋2

■毎日コミュニケーションズ　■11月18日
■将棋　■6800円予定
▼Jコード112828

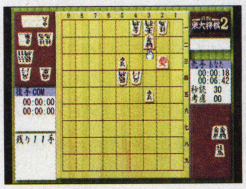
遊んでみました 7段階にも分かれた難易度が物語るように棋力は折り紙付きで、初心者ではまったく歯が立たない。モードの種類は多いが解説がないので、自分で指し手を研究できる中～上級者向けと言えるだろう。

速い上に強すぎる相手の指し手にもうお手上げ！

昨年のコンピューター将棋選手権で優勝した思考ルーチンを、再構築して積み込んだ将棋ソフトの続編。大会で実証された棋力の高さもさることながら、指し手の速さもかなりのもの。今回の目玉は膨大な収録データをさらに強化しているという点だ。中でも99年版の最新の手筋を追加した定跡の数は、なんと約20万手というから驚きだ。また新たに追加された将棋大会モードは得意戦法の異なる相手と連戦できるため、自分の弱点を克服して実力アップにつなげることができる。



↑次の一手を考える棋力認定モードでは、3つの指し手から正解を選ぶ初段問題を追加



↑詰め将棋は新作問題を解くものと自作問題をコンピューターに解かせるものと2種類が用意されている

Goo 豊富に用意されたモードのどれもが歯ごたえのある物ばかりで、末永く付き合える。

Boo モードが多いのは嬉しいが、問題を解くと棋士の写真が見られるというのは、いらない気がする。

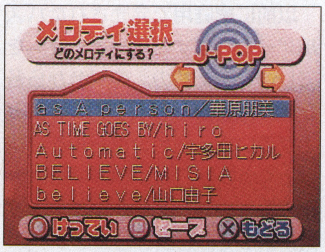
PS 着信メロディだもん

■ビング ■11月25日
■ツール ■1980円
▼Jコード114197

ここに期待 携帯電話の対応機種が6メーカー、約30種と多彩に用意されて選択範囲が豊かなのが嬉しい。またボイスガイド機能つきなので、画面だけでは分からなかった人にも、入力が簡単にできそうだ。

これさえあれば、誰でも携帯着メロ通になる

携帯電話の着信メロディを、ガイドに沿って入力するだけの簡単ソフトが登場。曲目は最近のヒットチャートなどを含めて、約200曲と豊富に用意されている。入力説明もビジュアルにボイスガイドも付いており、ボタン変換だけでは分かりにくかった人にも、手軽に入力ができるようになった。またオリジナルメロディーを作曲することもでき、ここではピアノロール画面で音符を入力すると携帯電話のボタンに変換してくれる。なおオリジナル曲をメモリーカードに登録して交換もできる。



↑変わったものでは徹子の部屋のテーマや今日の料理のテーマなども。ウケ狙いで入れてみる？



←J-POPなどの他にクラシックや童謡なども収録されている。お父さんとも一緒に楽しめそうだ

Goo J-POPからゲーム、クラシックまで、幅広いジャンルの曲が豊富に揃えられているのが魅力だ。

Boo どうせならば携帯電話だけでなくPHSの機種なども対応していてもよかったのでは。

PS ザ・占い～恋愛星座占い～

■ヴィジット ■11月11日
■バラエティ ■1800円
▼Jコード113964

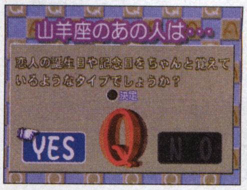
遊んでみました 12星座別の基本的性格から各星座同士の相性、毎日の恋愛運勢などが手軽に占える。本当に基本的なことしか説明されておらず、占いに不可欠なアドバイス的なサポートがないのは物足りない。

あしたの幸せだって、信じる者は救われるのだ？

静かなブームが続いている占いを、手軽に楽しめるゲーム。第1弾は占いの中でもっともベーシックで知名度の高い星座占いを、恋愛のみに絞ったものだ。その星座が持つ、基本的な性格や恋愛傾向を説明する星座別基本診断から、毎日の恋愛運を占う今日の恋愛指数、2人の星座で観る愛情診断など。変わったところでは、星座別に用意された問題を解いていくことで、その星座の持つ性格から恋愛思考を読み取っていくという、シチュエーションQ＆Aといったクイズ的なものある。



↑今日の恋愛指数は5段階表示で一目で分かるのがウレシイ。デートの日なども占ってみては？



←シチュエーションQ＆Aで彼や彼女の恋愛傾向を探ってみよう。ビックリするような結果が出たりして

Goo 入力に手間がかからないので、手軽にプレイできるし、ちょっとしたヒマに占うには最適だろう。

Boo 説明が基本的説明だけで、アドバイスや予想などといったものがなく、今一つ充実度に欠ける。

PS トゥルーラブストーリー ファンディスク

■アスキー ■11月25日
■コミュニケーション＆バラエティ ■4800円
▼Jコード113786

遊んでみました 会話の楽しみもさることながら、会話によって入手できるイラストやキーワードのコレクションに燃える。リストが埋まっていくのが嬉しく、ついつい会話にも力が入ってしまう。

ついに、みさき＆君子とおしゃべりができるように！

『トゥルーラブストーリー』の世界が広がるファンディスク。目玉はなんといっても、妹のみさき、君子との会話が可能になったことだ。プレイヤーは彼女たちの部屋を訪れ、あらかじめ用意された話題の中から雰囲気に合ったものを選んで、会話を楽しんでいく。うまく会話が盛り上がると、デートに誘ったり、イラストをゲットしてコレクションに追加したりできるのだ。また、ポケットステーションでは、転校までに意中の女の子と仲を深める、シリーズ本編に近いゲームが楽しめる。


↑興味のある話題だと身を乗り出してくる。表情や口調も目まぐるしく変わるぞ


←マニアックなクイズも用意。全問正解するとコレクションにキャラクターイラストが追加される

Goo 会話の口調や反応に、妹ならではの遠慮のないものが多く、それが憎たらしくもかわいらしい。

Boo シリーズのイラストや開発秘話が見られるものの、みさきと君子に興味がないと、まず楽しめない。

PS ザ・占い2～毎日のタロット占い～

■ヴィジット ■11月18日
■バラエティ ■1800円
▼Jコード113972

遊んでみました 従来のタロット占いの方法ではなく、スロット方式などで占える新新さが目新しい。1つの項目に1枚のタロットでしか結果が出ないので手軽とも言えるが、本格さ的にはイマ一つといったところ。

周りの人との相性からその日の運勢まで、お任せヨ

低価格で手軽な占いソフトのシリーズ第2弾。本作はタロット占いが収録されているが、今までのケルト十字法などの時間や手間がかかる方法ではなく、1つの占いにタロット1枚の結果という簡単な方法で、誰にでも分かりやすく簡単に占えるようになっているのが魅力だ。恋人や友人・上司など、広範囲の人との相性が観れる相性占い、1日を午前と午後・夜に分けスロットでゲーム感覚で占いを観たり、自分の現状を診断できるなど、日常のことをいろいろな角度から占えるようになっている。



↑週間占いでは月曜日から日曜日までをそれぞれの曜日で各1枚ずつ、全7枚で占う



←フォーチュンスロットは1日を午前・午後・夜の3つに分けて占う。さて、あなたの明日は一体どんな日？

Goo 1項目につき1枚の簡潔さがお手軽だ。タロットカードの基本を知りたい人にもイイかもしれない。

Boo 結果が1枚のカードから出るだけに、説明が少ない。助言的なことがないのも物足りないところ。

PS デジタルミュージアム ヒロ・ヤマガタ

■イマジニア ■11月18日
■デジタル絵画集 ■7800円
▼Jコード073865

ここに期待 ただ漠然と観るだけではなく拡大してじっくり堪能するクローズアップモードの他、キー操作をしなくても自動的にスライドされるオートプレイモードなど多彩な鑑賞方法が挿入されている。

次々と目前に広がるヒロヤマガタの華麗なる世界

有名な画家、ヒロヤマガタ氏のデジタルミュージアムの春夏秋冬計4枚が、今回は4枚1組みとなり、さらに7800円と低価格になっての登場だ。今までヤマガタ画伯が描いた作品を、春・夏・秋・冬の4つに分類してあり、それぞれの四季のテーマに沿った合計176点が収録されている。また、細部に渡って緻密に描き込まれた人物や背景を9倍まで拡大して鑑賞できる、クローズアップモードも搭載。楽曲は東儀秀樹氏のオリジナル曲を挿入してあり、終始リラクゼーションを体感できる。


⬆賑やかな配色とはうらはらに落ち着いた静寂感の漂う作品に、釘付けになった人も多いだろう


←9倍拡大モードなら描かれた人物1人1人の表情まで見てとれる。心行くまでヤマガタワールドを味わおう

Goo ヤマガタ画伯独特の発色のよさ、緻密な画面構成を完全に再現したうえで、この値段はウレシイ。

Boo 既存の作品だけでなく、ゲーム用オリジナル作品があったらもっとユーザーの心を捕らえただろう。

PS パーラー！プロ・ジュニアVol.3

■日本テレネット ■11月25日
■パチンコ ■2900円
▼Jコード112275

遊んでみました さすがは老舗の日本テレネットと言うべき。実機の再現度は非常に高く、グラフィックも納得のいく美しさだ。また、打ち出し停止機能や自動ズーム機能など、細かい気配りもグッド。

3000円以下の投資で、これからはドル箱山積み！

このシリーズは、搭載機種を1機種に絞ったかわりに、リーズナブルな価格に押さえてあるのが特徴だ。第3弾で収録されているのは、ホールで現役バリバリの人気機種「CR真ピカイチ天国T」。大当たり確率1/315、確変継続最大100という魅力的な本機種、ファンもそうでない人も、本ソフトで徹底攻略する価値は大だろう。低価格とはいえ攻略機能はなかなか本格的で、最大ハマリ回転数や収支金額、回収金額など、16項目にも及ぶ豊富なデータ収集が可能。十分、実戦で役立てられる内容だ。



⬆グラフィックの再現度も見事にクリア。盤面が美しいと、長時間打っていても飽きない



←全リーチが一発再生可能なリーチギャラリー。めったにお目にかかれないレアなリーチを堪能しよう

Goo 3000円を切る低価格で人気台を徹底攻略できるのが魅力。しかも、攻略機能はしっかりした作りだ。

Boo 搭載機種が1機種では、さすがに物足りない。モードも少ないし、ひととおり攻略したら飽きそう。

PS パーラー！プロ・ジュニアVol.2

■三井物産/日本テレネット ■11月2日
■パチンコ ■3200円
▼Jコード111228

ここに期待 『パーラー！プロ』シリーズで培われた信頼性は高く、研究用には最適の内容と言える。余分なモードを排除して攻略要素を重視しているだけに、詳細なデータに期待したい。

あの人気機種を豊富な実用データとともに再現！

搭載機種を1つに絞って最新作を提供する、パチンコ実機シミュレーションの第2弾。今回収録されているのは、人気キャラクターをモチーフにした「CRルパン三世K」だ。ゲームのメインは、実際にプレイしながらのデータ収集。命釘を調整しながら、回転数やリーチ、それに収支といった16項目ものデータが表示される。そのどれもが実戦的で役立つものばかりなので、実用度は高い。また本作には、すべてのリーチパターンを収録したギャラリーもあり、見た目でも楽しませてくれる。



⬆大当たり確率の変更もできるので、攻略を抜きにして遊べるのが嬉しい



←キャラクター性を重視しているだけあって、リーチアクションも多彩。オートズーム機能も付いている

Goo 機種を1つに絞っているぶん、最新機種のデータが充実しているので、実用性が高い。

Boo 搭載機種が1機種だけのわりには、オリジナル要素が少なめで、値段がやや高く感じる。

PS 超謎王

■バンダイビジュアル ■11月未定
■世紀末クイズホラー ■5800円
▼Jコード106941

遊んでみました 前作『謎王』同様、問題レベルは高く、生半可な知識ではとても太刀打ちできない。逆に言えばその手ごたえが魅力なので、クイズファンにはたまらないところだろう。

君はクイズ13冠王の知識に打ち勝てるか！

96年に発売されたA級難度を誇るクイズゲーム『謎王』が、前作を遥かにパワーアップさせて帰ってきた。収録問題数は全4000問。前作に引き続き、クイズ13冠王にしてクイズ作家の道蔦岳史氏が監修した、難問・奇問ぞろいの内容だ。ストーリーモードでは、3Dダンジョンを探索しながら出会った敵をクイズバトルで倒し、物語の謎を解いていくことになる。数々のアイテムの登場。また、随所に儲けられたホラー演出など、アドベンチャー的な部分も見どころだ。



⬆普通の一般常識から、とんでもない専門知識までジャンルの幅は広い


←フルポリゴンで描かれた迷宮内を探索するアドベンチャー要素も大きい。戦闘はもちろんクイズバトル

Goo 並みのクイズゲームとは比べ物にならぬほど、出題レベルが高く、手ごたえがある。

Boo 問題数が減ってしまったのがちょっと残念。難しすぎて挫折する人も多いかも。

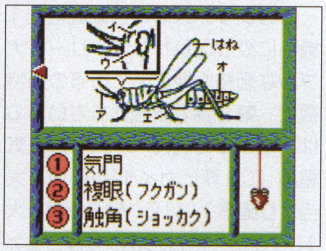
GB β □(シカク)いアタマを○(マル)くする 理科バトル編

■イマジニア　■11月予定
■バラエティ　■2980円
●ゲームボーイカラー対応　▼Jコード115941

遊んでみました　自分が小学校４～６年生の間に習ったかどうかを疑問視するほど濃い内容に、盛りだくさんの問題数が収録されている。子ども向けの要素にも力が入っているが簡易に答えを導き出せる過程には疑問。

普段から「頭がカタい」と言われてる人にオススメです

見掛けるとつい考えてしまう「□(シカク)いあたまを○(マル)くする」シリーズの交通広告。本作『理科編』の登場で小学生の４教科が勢揃いした。プレイヤーは無人島を冒険して、さまざまな理科に関する問題を解いていく。ロールプレイング風の展開なので、学習ソフトといっても、肩に力が入らなくて済むが、問題の難解さには頭をひねらざるを得ないだろう。問題はすべて３択で、文章の他に図形を使ったものや、パネルタイプ、表タイプが用意されていて、楽しく学べる。



↑問題は動植物の仕組みから、宇宙について、気体の性質などとても幅広い



←無人島で手に入れたカードは、対戦時に使うことができる。カードを使って自分の得意分野で勝負できるぞ

Goo　勉強を楽しく思える学習ソフト的なところはよい。文章だけでなく図形も使っている問題に好感。

Boo　計算が必要な問題に制限時間は不要。繰り返して覚えるのは勉強とはいえ、やはりツライ

and more!! 11月発売予定のその他のゲームタイトルはこちら

本格将棋「聖」　▼Jコード106844
■GB　■11月予定　■カルチャーブレーン　■3980円

スーパーチャイニーズファイターDX　▼Jコード110442
■GB　■11月予定　■カルチャーブレーン　■3980円

日本プロ麻雀連盟公認　徹萬　免許皆伝　▼Jコード100251
■DC　■11月11日　■naxat　■5800円

蒼鋼の騎兵　▼Jコード101451
■DC　■11月3日　■パンサーソフトウェア　■5800円

グラウエンの鳥籠 Kapitel2「鳥籠」　▼Jコード113875
■DC　■11月25日　■セガ・エンタープライゼス　■2800円

パチンコ必勝ガイド　ポケットパーラー　▼Jコード113441
■NEO･POC　■11月25日　■ジャパン ヴィステック　■3980円

必殺パチンコステーション7　▼Jコード114014
■PS　■11月25日　■サンソフト　■4800円

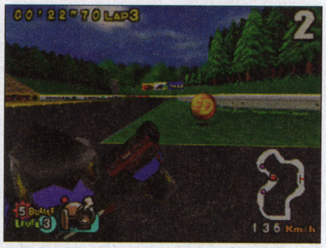
N64 チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース

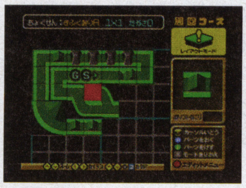
■タカラ　■11月予定
■バトルレースゲーム　■6800円
▼Jコード112127

遊んでみました　アイテムの使用回数がコース上のコインで回復できたり、なんだこりゃという仕掛けがあったりして、ハチャメチャさは前作以上。マシンの反応も少しよくなって、レースの手応えが上がっている。

前作以上の過激さに、もはやレースどころじゃない!?

コミカルな3Dレース『チョロQ』シリーズ中、もっとも過激でハチャメチャなN64版の第２弾。今作では、操作感覚とマシンの挙動がグレードアップし、グリップ力の向上と左右への動きの滑らかさがアップしている。さらにレースを盛り上げる要素として、走るたびにコースの天候が変わり、ギロチンや風船爆弾などのド派手な仕掛けなどが用意されている。そのため、コースの状態と障害の位置を頭に入れたライン取りをしながら、アイテムを使ったジャマのしあいに勝たなければならない。


↑カーブ中にゴロゴロと転がり、高速にきついコーナーを抜けるコーナーリングテクも健在！


←エディット機能を使えば自分だけのコースを作ることが可能。思いのままに作成してレースを楽しもう

Goo　マシンの動きが前作より滑らかになっていて走りやすい。ライバルの攻撃が少しゆるくなったかも。

Boo　アイテムの回数が回復できたり、ライバルの攻撃がゆるくなり、前作より手強さが低い気がする。

N64 スターツインズ

■任天堂　■11月予定
■アクション　■6800円
▼Jコード110817

ここに期待　アクションだけではなく、アドベンチャーやパズル性も盛り込んでいるなど、バラエティーに富んだ内容に注目したい。主人公の能力も異なるので、同じステージでも違った感覚で遊べそうだ。

2人と1匹の力を合わせてロボット昆虫軍団を撃破せよ！

近未来SFのテイストを取り入れた、リアルタッチの3Dガンアクション。少年と少女、そして１匹のロボット犬を操作して、悪のロボット昆虫軍団に狙われた惑星を守るのが目的だ。ゲームはミッションクリア型になっており、マシンガンなどの武器を駆使して敵を倒しつつ先へ進んでいく。各キャラクターはそれぞれパワーや特殊能力が異なるので、個性に応じた戦い方が要求されるのだ。またステージによってはパズルやアドベンチャー的な要素も含まれており、起伏のある展開が楽しめる。


↑臨場感溢れる緻密なグラフィックで、破壊のカタルシスをいっそう高めてくれる


←スイッチ式や敵を全滅させないと開かないドアなど、さまざまな仕掛けがプレイヤーを待ち受けている

Goo　各ステージごとに違ったジャンルのゲーム性が堪能できるので、お得度が高い。

Boo　画面に対するキャラクターの比率が大きく、全体的なフィールドの視野が狭く、見づらい。

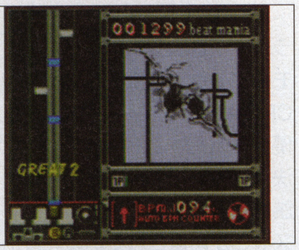
GB ビートマニアGB2 ガッチャミックス

■コナミ　■11月25日
■音楽シミュレーション　■4300円
●ゲームボーイカラー対応　▼Jコード112143

遊んでみました 収録曲に懐かしいものが多く、20代後半くらいの人なら思わずノリノリでプレイしてしまいそう。その反面、年取った頭だと鍵盤の配列がどうしても慣れず、思うようにひけないのが非常に悔しい。

今まで馴染めなかった人も、今回の収録曲には大満足

ゲームボーイでも『ビートマニア』が楽しめると話題になった前作を、さらにグレードアップした続編の登場だ。今作の最大の特徴は、収録曲を幅広いジャンルから集めたことにつきる。例えば、これまでなかったアニソンを始め、女性ボーカルソングやポップス、グループ曲など5ジャンル25曲を用意。中にはプレイステーション版から移植のゴッタミックスもあるのだ。ちろん、パスワードを入力すると出現するシークレット曲や、通信対戦など前作同様にハマれる機能も盛りだくさんだ。



↑ゲームで使用するボタンは6つだけだが、配列が覚えにくい。まずは簡単な曲で練習だ



←最新のナンバーから懐かしい曲まで、幅広く収録されている。特にアニソンが入ったのには驚きだ

Goo いつでもどこでも手軽に『ビートマニア』が楽しめる。収録曲のラインナップがメジャーになった。

Boo ボタンの配列を覚えるまで、かなり間違えやすい。曲が難易度表示以上に難しいような気がする。

N64 ビートル アドベンチャー レーシング

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア　■11月26日
■レース　■6800円
▼Jコード113794

ここに期待 レーシングマシンぽくない、かわいらしいワーゲン・ニュー・ビートルを使ったという着眼点が面白い。しかもアドベンチャー要素が盛り込まれることで、一味違った走りが満喫できそうだ。

ビートルだけのコミカルっぽいレースを大開催

実在する自動車を題材に、数々の3Dレースを贈り出した業界の雄が最新作をリリース。本作に登場する車種は、丸っこく愛らしいフォルムで日本人にもおなじみのワーゲン・ビートル。およそレースに向かないイメージのこのマシンで、路面状態の変化や分岐のあるテクニカルコースをライバルと競い合う。しかもただのレースではなく、コース上のパワーアップアイテムを集めながら、橋から飛び降りたり隠された洞窟へ飛び込むなど、冒険する楽しさも同時に味わえる密度の高さも特徴だ。



↑コース上には加速アイテムのほか、次のレースに参加するためのボーナスポイントもある



←登場するビートルには、それぞれ異なったチューンが施されている。コースに合わせて愛車を選択しよう

Goo 巨大なつり橋や薄暗い洞窟など、現実にはなさそうなコースをビートルが走るギャップが楽しい。

Boo スポーツタイプのマシンをギリギリまでチューンナップして走る、ストイックな雰囲気がない。

GB ポケットモンスター金・銀

■任天堂　■11月21日
■ロールプレイング　■3800円
●ゲームボーイカラー対応　▼Jコード055956

ここに期待 「いあいぎり」などがAボタン1つで出せたり、「じてんしゃ」や「つりざお」といったアイテムも「べんりボタン」に登録できるなど操作性がよくなったことで、ストレスなく遊べそう。

新アイテムを装備して、新ポケモンをゲットだぜ！

ゲームの世界を飛び出して、世界中で大ブームを巻き起こしているポケモン。その待望の最新作、『ポケモン金・銀』が遂に登場する。主人公の少年がさまざまな場所を旅しながら、野生のポケモンをゲットしていくというシステムはそのまま。ただし、本作では新ポケモンはもちろん、3つのタイプが加わったモンスターボールや、ポケギアといった新アイテムも盛りだくさんだ。また今までのシリーズのポケモンとは、タイムカプセルを使うことで、交換できるというのも嬉しい限り。



↑新アイテム、ポケギアは町で出会ったトレーナーと電話番号の交換もできるのだ



←今回のポケモンは、なんと道具を使うことができる。きのみを使えば、体力を回復できるのだ

Goo ポケモンずかんを始め、ポケギアなど、アイテムが操作しやすくパワーアップされている。

Boo 『赤』『緑』『青』『ピカチュウ』バージョンと、通信対戦ができないのは残念。

N64 ぷよぷよ〜んパーティー

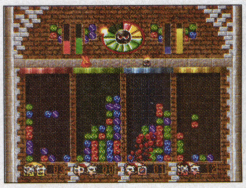
■コンパイル　■11月26日
■対戦型アクションパズル　■5980円
▼Jコード113026

ここに期待 ゲームシステム自体には大きな変化がなくなった『ぷよぷよ』だが、それだけに誰でもが安心して楽しめる。本作は特に多人数プレイ用のモードが充実しており、接待ゲームにはもってこいだ。

みんなで遊べるモード満載。多人数対戦がヒート！

人気の対戦型パズル『ぷよぷよ』のシリーズ第4作目に、新要素を加えた最新作。基本ルールは既存のシリーズから変化なく、2つセットで落ちてくる「ぷよ」を回転させ、同色で並べて消していくのが目的。本作はキャラクターごとに個別の特技が使用でき、ビギナーでもピンチを脱することが可能だ。さらに最大4人で対戦できる新モード「ばくだんぷよぷよ」やトーナメント式の「かちぬきぷよぷよ」なども完備。みんなでワイワイ遊ぶのにうってつけの作りで、シリーズのファンから初心者まで楽しめる。


↑連続でぷよを消す、連鎖のテクニックで相手フィールドを埋めつくす快感は健在だ！


←N64版オリジナルの「ばくだんぷよぷよ」。フィールド上部の爆弾をライバルに送り込め！

Goo ゲームモードを多数用意しており、お得感が高め。キャラクター性もより強くなっている。

Boo ゲームの基本ルールは代わり映えしないため、シリーズのファンだと新鮮味は得られないかも。

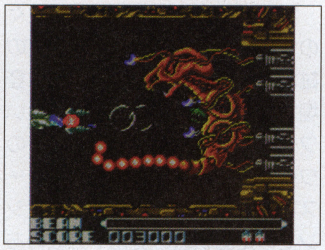
GB R-TYPE DX

■エポック社　■11月未定
■シューティング　■3980円
●ゲームボーイカラー対応　▼Jコード112593

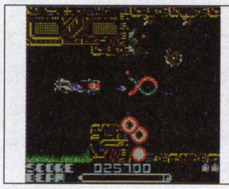
遊んでみました アーケード版とは操作感が異なり、やや大味な印象が強い。とは言え映像面ではなかなか健闘しており、レトロチックに楽しむぶんには問題ないかも。2作まとめて手軽に楽しめるというのもいい。

お手軽サイズに移植されても、あの超絶難度は不滅！

アーケードで大人気を得た横型シューティング『R-TYPE』とその続編をカップリングした移植版。フォースと呼ばれる特殊なオプションが最大の特徴で、分離すれば武器となり、また盾ともなる。これを使いこなして、難度の高いステージを突破していく攻略性の高さが、遊びごたえに直結しており、つい何度も再挑戦してしまう。また、グロテスクさが話題となったグラフィックも可能な限り再現してあり、当時のムードを懐古しながらプレイできる。もちろんカラー対応で画像も鮮明だ。



⬆無敵のオプション、フォースの使いこなしが攻略のキモ。武装を切り替えつつ攻略せよ！


⬅ややマイナーな続編『R-TYPEⅡ』も移植。こちらもかなりの手ごたえなので挑みがいがある

Goo 再移植によるカラー化で、かなりオリジナルのムードに近づいており、レトロファンには嬉しい。

Boo 既にゲームボーイでリリース済の2作品をカラー化した内容なので、コアなファンには物足りない。

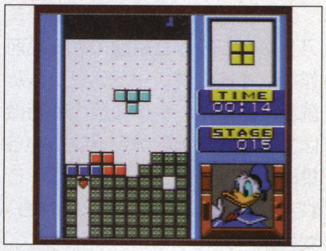
GB テトリスアドベンチャー すすめミッキーとなかまたち

■カプコン　■11月予定
■パズル　■3800円
●ゲームボーイカラー対応　▼Jコード111929

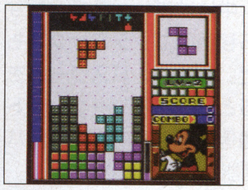
ここに期待 パズルゲームとしてもっともスタンダードな『テトリス』を損なうことなく、いかにアレンジを効かせているかが期待される。また、多彩なミッキーマウスの仲間たちの登場にも注目だ。

ミッキーマウスのテトリスワールドへようこそ

『テトリス』とディズニーのキャラクターをカップリング。1人用モードでは、1日市長の座を巡りCPUキャラクターたちと対戦し、優勝を目指すクエストモードや、決まった数のピースで目標を消す詰めテトリスのターゲットテトリスなどが用意されている。また通信モードでは、通常の対戦型のマジカルテトリスの他、2人で1つのラインを協力して消していくハーモニーテトリスなど、モードが豊富に用意されており、さまざまなバリエーションのテトリスを楽しむことができる。



⬆ターゲットテトリスでは、木の実などの対象物を、詰めテトリスで消していく



⬅凹凸型やピラミッド型などの難しいおじゃまピースが行く手をさえぎる。プレイヤーの采配で勝負は決まる

Goo ともすれば単調になりがちなパズルを、ストーリー性を持たせることでメリハリがつけられている。

Boo モードによってはルールなどが微妙に違ってくるので、なじむまでは少々手間取ってしまうかも。

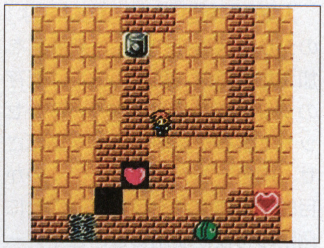
GB リトルマジック

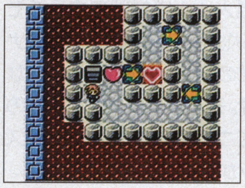
■アルトロン　■11月12日
■パズル　■3980円
●ゲームボーイカラー対応　▼Jコード112356

ここに期待 魔法石に触れていないときに使える「魔封球」と、触れているときに使える「念動魔法」の使い分けがポイント。これらを使うパターンは多いはずなので、かなり頭を使うパズルになりそう。

2種類の魔法を使い分けて魔法石をゴールまで運べ！

画面内にある「魔法石」をゴールまで運んでいくパズル。主人公は、触れずに魔法石を動かす「魔封球」と、接触している状態で1ブロックぶん移動させる、「念動魔法」という2つの魔法を使うことが可能。これらを使って、画面内にある数多くの仕掛けを突破したり、敵をやり過ごしていくことになる。このため行動の選択肢が広く、思考度はかなり高い。なお難易度の異なる3つのコースが用意されているが、「HARD」コースをクリアすると特別なエンディングを見ることができる。


⬆2種類の魔法と画面内にある仕掛けを利用して、魔法石をゴールまで運んでいこう


⬅ステージによっては、一度通った床が崩れるなどの危険な仕掛けがある。動く前から考えた方がいい!?

Goo 行動の選択肢が多く。時間制限もないため、じっくり考えてプレイすることができる。

Boo 一般的なパズルゲームよりもプレイヤーの技量が問われるため、遊ぶ人を選ぶかも。

GB 突撃！パッパラ隊

■J・ウイング　■11月25日
■シューティング　■4500円
●ゲームボーイカラー対応　▼Jコード112313

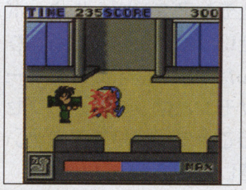
遊んでみました ノリや演出がおバカ系なので、気負わずに楽しめる。ただ弾を撃って敵に当てるだけのシューティングとは違い、敵が重なったところを串刺しにするように狙うなど、微妙な操作が必要な場面も。

バラエティー豊かなミニゲームに、射撃で挑戦！

同名のテレビアニメのキャラクターが登場する小・中学生向けのシューティング。おなじみのキャラクターを操作して、インベーダー風のオーソドックスな縦シューティングから、制限時間内に決められた敵を倒す横スクロールものまで、10種類のステージをクリアしていく。シューティングといっても、内容はバラエティーに近く、パネルを撃ち抜いたり、的を落とさないようにお手玉をしたりと、さまざまで、飽きさせない。なお、クリアしたゲームはいつでも遊べ、さらに通信対戦も可能だ。



⬆隠れて、避けて、狙って撃つ。単純なゲームながら、シューティングの醍醐味が味わえる



⬅キャラクターが変わると、ストーリーやミニゲームの背景なども一新される。操作方法やルールは同じだ

Goo 1つ1つのゲームが短いので、息抜きや友達との対戦にもってこい。大人にも気晴らしになる。

Boo 思いっきりインベーダーを模した作風や、バカバカまでに不条理な演出に、やる気をそがれるかも。

GB

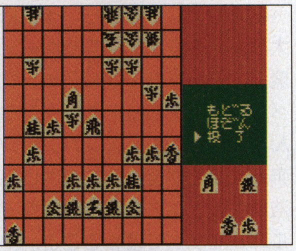
みんなの将棋 -初級編-

■エム・ティー・オー　■11月中旬
■将棋　■3980円予定
●ゲームボーイカラー対応　▼Jコード112046

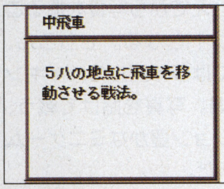
ここに期待　初級編と銘打っているだけあって、用語から覚えられる内容は初心者にとって嬉しいところ。対局、詰め将棋共に難易度はほどほどに設定されているので、入門～練習用には最適だろう。

親切機能でレベルを問わずに学習できる入門用ソフト

誰でも気軽に始められる取っ付きやすさをコンセプトにした将棋ソフト。将棋界の重鎮、米長邦雄永世棋聖の監修による専門用語から学べる親切設計が魅力となっている。ゲームは通常対局の他に、全200問の詰め将棋問題も収録。問題数は多いが、どれも１手から５手詰めという短手数のものばかりで、初心者にもピッタリというわけだ。また、対局モード内のリーグ戦と詰め将棋の全問クリア後には、日本将棋連盟発行による正式免状が取得できるというおまけ要素も盛り込まれている。



⬆通信対戦＆棋譜の保存も可能。友達同士でじっくり時間をかけて対局が楽しめる



←「待った」から各種の戦法まで、幅広い将棋用語をカバーしている用語解説は基本学習に役立つ

Goo　収録された詰め将棋が全部で200問とボリューム満点で、問題の解きごたえがある。

Boo　これから将棋を始める人もターゲットのはずなのに、駒の動かし方がマニュアルでしか書いてない

GB

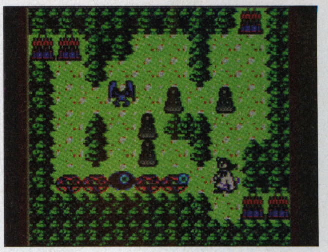
倉庫番伝説 ～光と闇の国～

■J・ウイング　■11月18日
■パズル　■3980円
●ゲームボーイカラー対応　▼Jコード112305

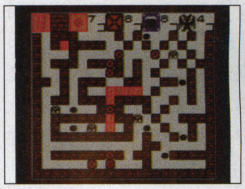
遊んでみました　モンスターをパズルに取り入れたストーリーモードは、新鮮な感覚でプレイできる。もちろんそれだけ難易度もアップしているので、じっくり問題を解いていく楽しみを味わうには最適だ。

モンスターをも押していく新要素で新たな境地を開拓！

シンプルなルールと練り込まれたステージでプレイヤーを魅了してきた、パズルゲームの最新作。指定された場所にブロックを押し入れていくシステムはそのままに、新問題を多数収録した内容だ。しかし本作では、さらにモンスターが出現するストーリーモードを追加しているのがウリ。敵はショットを当てるとブロックと同じ扱いになるので、穴の中に押し入れて道を作る作業が必要だ。この要素で謎解きの歯ごたえがアップし、より悩みがいのある知能パズルに仕上がっている。



⬆ストーリーモードでは、魔王にさらわれた姫を助けるために数々の難問をクリアしていく



←今回は問題のエディットも可能。通信機能を使って、自作の問題を友達と交換することもできる

Goo　モンスターを避けるのではなく積極的に利用することで、ゲームの奥深さが増した。

Boo　通常モードのキャラクターが、ストーリーモードと同じ王子様の姿をしているのは不気味。

GB

筋肉番付GB～挑戦者は君だ!～

■コナミ　■11月25日
■スポーツゲーム　■4500円
●ゲームボーイカラー対応　▼Jコード112062

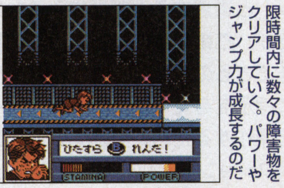
ここに期待　テレビ番組、携帯ゲームで人気の作品が移植ということで「ストラックアウト」では、力の入れ具合や風向きなどを考慮するなど、現実同様の奥の深さが再現されていると面白そうだ。

ケイン・コスギやおさるに負けない超体力を目指せ！

老若男女に大人気のテレビ番組、『筋肉番付』をゲーム化。番組でおなじみの「ストラックアウト」「キックターゲット」「モンスターボックス」「ブレインパニック」の４競技で総合優勝を目指すモードと、「SASUKE」を単独でプレイするモードの２スタイルが用意されている。単なるミニゲーム集ではなく、「SASUKE」では、プレイするたびにキャラクターの能力がアップする仕組みになっている。この成長要素のおかげで、タイムアタックにかける熱中度が高まるのだ。



⬆PKで９枚のパネルを打ち破る「キックターゲット」。技術より集中力がカギを握るか!?



←「SASUKE」では、制限時間内に数々の障害物をクリアしていく。パワーやジャンプ力が成長するのだ

Goo　「ストラックアウト」を始め、番組を代表する人気の競技が収録されているのが嬉しい。

Boo　収録されている競技種目が５種類では、やや少なく感じる。ボウリングなどの種目がないのは残念。

GB

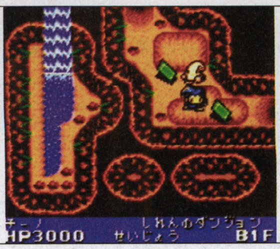
グランデュエル

■ボトムアップ　■11月26日
■RPG風ダンジョンカードバトル　■4500円
●ゲームボーイカラー対応　▼Jコード111422

ここに期待　カード同士の合成システムにより、収集よりも新たなカード作成や能力強化の楽しみを強調している。ダンジョン自体も地下100階とボリューム満点なので、腰をすえて編集作業ができそうだ。

自作の持ち札を組み合わせてカードバトルに勝利せよ！

カードバトルをメインにしたロールプレイングゲーム。トレジャーハンターの主人公が伝説のカードを手に入れるため、広大なダンジョンを探索するストーリーだ。バトルのルールはシンプルで、30枚の持ち札から攻撃や補助カードを出し合い、相手の体力をゼロにした方が勝ち。当然相手に応じた持ち札の編集が重要になるが、同じカードを合成して能力を強化できるのがポイントだ。また火や土といった属性の違うカードを合成して新たなカードが作れるので、奥の深い編集作業が楽しめる。



⬆ダンジョン内にはカードやアイテムがたくさん落ちているので、収集のしがいもある



←カード自体の強さはもちろんだが、相手の出したカード属性との相性も勝負の分かれ目となる

Goo　合成したカードが、レアなカードよりも強くなる可能性があるため、カード編集のしがいがある。

Boo　バトルの持ち札を含め、カードが50枚しか持てないので、合成の材料が足りるのか心配。

DC お・と・い・れ

■ワカ製作所　■11月下旬
■パズル感覚音楽表現ツール　■7800円
▼Jコード111988

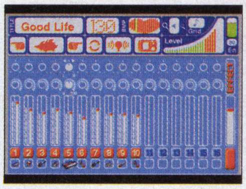
ここに期待　音声入力対応は非常に画期的な試み。頭に浮かんだフレーズを鼻歌にするだけでデータに変換してくれるので、面倒な手順を踏まなくても、片っ端から曲が作れそうだ。

鼻歌から曲が作れるなんて、まったくの苦労いらず！

僕もかっこいい曲を作ってみたい。けれど、それだけの知識も技術もないし……と思っている音楽好きな人も多いだろう。そんな人は、本ソフトを要チェック。本ソフトでは、打ち込み、音符、コードといった難しい概念などいっさいない。楽器やフレーズを選択して張り付けるだけで、誰でも簡単に作曲ができるのだ。さらに、音声入力デバイスを使用することで、鼻歌を楽器音色として入力するユニークな機能も用意されている。ネットワークに接続すれば、作曲データの送受信もできる。



↑ギターやパーカッション、ドラムなど130種類以上もの楽器を、自在に操ることができる



←16トラックのミキサーで音調整ができるから、上級者も満足。リバーブなどの空間系エフェクトも完備！

Goo　高価で一般人には縁遠いシーケンスソフトが、ゲーム感覚で使用できるのだから、音楽好きには◎。

Boo　ある程度本格的な作曲はできるだろうが、プロユースとなりうるまでの機能は搭載していなさそう。

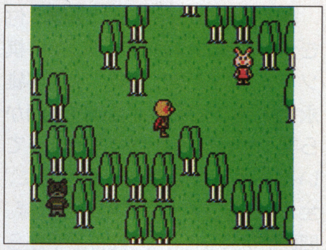
GB それいけ！アンパンマン ふしぎなニコニコアルバム

■ピノチオ　■11月26日
■バラエティ　■4300円
●ゲームボーイカラー対応
▼Jコード111538

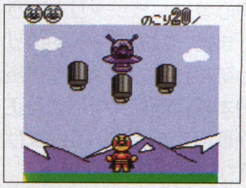
ここに期待　低年齢層がターゲットだけに、全体的な難易度の調整加減が気になるところ。また、カレーパンマンや食パンマンなど、原作でお馴染みのキャラクターとの楽しい掛け合いが期待できそうだ。

写真家アンパンマンが街のみんなを激写する！

絵本やアニメで小さい子供に絶大な人気を誇る同名作をゲーム化。魔法のアルバムに閉じ込められたメロンパンナちゃんとドキンちゃんを助けるため、アンパンマンが奔走する物語だ。2人を助ける方法は、友人たちの笑顔の写真でアルバムをすべて埋めること。中には困っている人もいるので、彼らの願いを叶えてから写真を撮ることもポイントとなる。もちろん、ゲーム中にはライバルのバイキンマンも登場。写真を賭けて戦う、バリエーション豊かなミニゲーム勝負も見所だ。



↑キャラクターだけでなく、パン工場などの建物まで原作通りに表現されている



←ミニゲームに負けて写真を取られても、次の勝負に勝てばちゃんと取り戻せるので安心だ

Goo　原作のキャラクターや設定がそのまま再現されているので、親子で楽しむには最適。

Boo　個性的なキャラクター性を生かすためにも、いろんな人物でミニゲームを遊べたら面白かった。

DC SUPER PRODUCERS 目指せショウビズ界！

■ハドソン　■11月11日
■ネットワーク対応型育成シミュレーション　■6800円
●ネットワーク対応
▼Jコード107620

遊んでみました　シンガーの髪型や服装の設定、売り出す曲の細かいアレンジなどができるので、かなり細かいところまでオリジナリティが反映させられる。できあがったシンガーは、まるで我が子のようだ。

敏腕プロデューサーとして、音楽業界を翻弄しよう！

仮想都市のプロデューサーになって、シンガーを育てていくシミュレーション。決まった目標はなく、ヒットチャート1位を目指すなど、自分で目標を決めてチャレンジできる。所持金内でオーディションからレコーディング、CDセールスまで一貫してプロデュースするので、やることが多いが、その分ヒットしたときの喜びは格別。また、曲をトラックレベルでアレンジできたり、ネットを介して他人がプロデュースしたシンガーとユニットを組ませることができるなど、幅広く遊び込める。



↑街のクラブやバーに行って、流行の曲や若者の意見に耳を傾けるのも、大事な仕事だ



←髪型、アクセサリー、服装とその色をトータルコーディネイト。曲のイメージとリンクさせよう

Goo　やることが細かく、専門的だが、操作が簡単なうえガイドがしっかりしているので、苦にならない。

Boo　英字ばかりが並んでいるので、一瞬コマンドを迷ってしまうシーンが多い。格好はいいのだが……。

DC ラングリッサー ミレニアム

■メサイヤ　■11月3日
■シミュレーションRPG　■5800円
▼Jコード109436

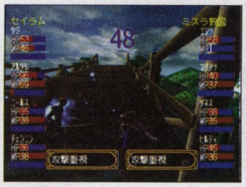
ここに期待　マニュアル操作を盛り込んだバトルシステムで、ただ見ているだけでは勝てない点がユニーク。プレイヤーの腕次第で戦況が大きく変わるので、逆転性のあるスリリングな展開が味わえそうだ。

君主たるもの知力と共に武術の腕も必要です！

ファンタジー世界を舞台にした重厚なシナリオで人気の高い、シミュレーションシリーズ最新作。5人の君主から1人を選び、他国を制圧しつつ領土を広げてマップを統一するのが目的だ。ゲームはリアルタイム制で、数人構成の部隊作成と敵陣への派遣がメインとなる。当然移動中や拠点で敵ユニットと遭遇すると戦闘に入るわけだが、この時に部隊長を自分で操作できるのが今回のウリだ。仲間に指示を与えながらキャラクターを操作するため、判断力と同時にアクションの腕前も要求される。



↑選ばれなかった君主もシナリオで重要な役割を果たす。彼らとのイベントシーンも見所だ



←戦闘中には攻撃・防御・回避といった命令が可能。また、ゲージが溜まると必殺技も使用できる

Goo　バトルだけでなく、アイテムの装備や誰を隊長にするかといった部隊編成も奥が深い。

Boo　キャラクター人気も高いシリーズだけに、デザイナーの変更によるファン離れが心配。

DC デスクリムゾン2 ーメラニートの祭壇ー

■エコール　■11月25日
■ガンシューティング　■5800円予定
▼Jコード108812

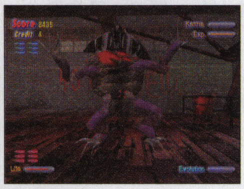
遊んでみました ガンシューティングとしてはやや淡白。視点移動が唐突な場面が多く、しばしば戸惑わされてしまう。ストーリー部分の会話シーンはどこかおどけた感じなのが妙にユニークだ。

物語性が格段にアップ。感情移入しながらプレイできる

サターンでリリースされ、一部でカルトな人気を集めたガンシューティングの続編。次々に襲い掛かってくる正体不明のクリーチャーを銃で撃退していくのが目的だ。ガンシューティングとしては気をてらわないオーソドックスな作りだが、ステージの幕間にはアドベンチャーパートが織り込まれていく。物語を楽しみつつ、変化のあるプレイ感を楽しんでいけるわけだ。また『シーマン』に同梱のマイクに対応、録音した声をゲーム中に使用できるというユニークな機能もある。



⬆グラフィックのクオリティは前作から格段に向上。描画も滑らかでストレスなく遊べる



⬅対ボス戦などでは、むやみに攻撃してもダメ。敵の弱点をうまく突いていかねば勝てないのだ

Goo 映像部分はかなり磨きがかかり、迫力ある銃撃を楽しめる。どこかとぼけたストーリーも顕在だ。

Boo 敵を撃った手応えがあまりなく、ガンシューティングとしての熱中度はあまり高くない。

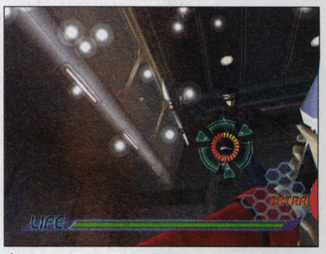
DC 魔剣 X

■アトラス　■11月未定
■アドベンチャー　■6800円予定
▼Jコード102181

ここに期待 『女神転生』シリーズを生み出してきた岡田耕始氏&金子一馬氏が手掛けており、かなりアクの強い個性を放つ1作となりそう。意外性のあるシナリオ展開からも目が離せないところだ。

人を操る魔剣となって、人間の脳をジャックせよ！

主人公はなんと人間ではなく、人を支配できる力を持つ剣。さまざまな人間を宿主としながら自らの運命を切り開いていくという、前代未聞の発想が斬新な3D視点のアドベンチャー。またシナリオの分岐も多く、プレイヤーの行動1つで大きく変化していくというのも特徴的だ。誰を乗っ取って行動するか、そしてどんな選択をしたかで随時ストーリーは変貌を遂げていくのだ。また乗っ取ったキャラクターごとで可能な行動も千差万別で、場面ごと異なるアクションを体験していける。



⬆プレイ中はもっぱら主観視点。体術などのアクションを駆使する場面もあり、緊張感は高い



⬅個性派デザイナー、金子一馬氏の独自のセンスから生まれたキャラクターたちも本作の魅力的の一つだ

Goo 剣が主人公という、今までにない斬新な設定が衝撃的。ダークな雰囲気にも魅了される。

Boo 3Dアクション的な1人称視点なのは、ストーリー重視型のアドベンチャーとしてはややハンデかも？

DC ギガウイング

■カプコン　■11月予定
■シューティング　■5800円
▼Jコード113417

ここに期待 完全移植で大量の敵弾も再現され、弾を跳ね返す醍醐味がそのまま味わえるのが嬉しい。オリジナル要素も用意されているので、アーケード版をやり込んだ人でも満足できそうだ。

独自の倍率システムによる兆単位の得点稼ぎに燃えろ！

今年アーケードで登場した縦スクロールシューティングの移植作。敵から入手する勲章で得点倍率がアップするシステムにより、兆の位にまで跳ね上がる熱いスコアアタックが特徴だ。本作で得点稼ぎの要になるのが、敵弾を跳ね返せるバリア状の武器。跳ね返した弾で敵を倒すとその弾がすべて勲章になるので、計画的な使い方がゲームのキモというわけだ。また移植にあたり、ギャラリーモードやインターネットによるデータのダウンロード機能といった追加要素も盛り込まれている。



⬆雨あられと降り注ぐ膨大な量の敵弾。すべて避けるか、それとも跳ね返すか？



⬅2人同時プレイで爽快感はさらに上昇。ハイクオリティーでド派手なエフェクトも見所だ

Goo ボムとはひと味違う敵弾跳ね返し要素で、一発逆転とスコアアップの喜びが同時に味わえる。

Boo スコアアタックに挑む人には、アーケードを再現したモニター縦置きモードがないのは残念かも。

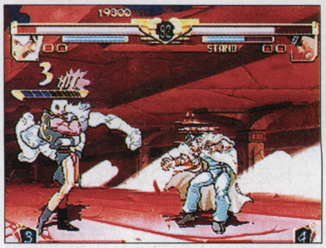
DC ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産

■カプコン　■11月予定
■対戦格闘　■5800円
▼Jコード105660

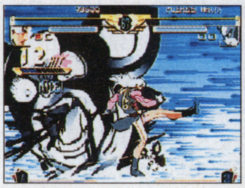
遊んでみました アーケードの初期版と改良バージョンの2種類で遊べるうえ、両作ともに移植度は高い。トレーニングモードで新キャラクターの操作や連続技も研究でき、友達同志での対戦がより白熱するはずだ。

強力なオラオラコンボは漫画の興奮度をしのぐ！

週刊少年ジャンプに掲載された人気漫画を再現し、アーケードで好評を博した対戦格闘の移植作。原作に登場した16人のキャラクターが、スタンドと呼ばれる霊的なパワーを駆使してバトルを繰り広げる。スタンドの能力は多種多様で、空を飛んだり時間を止めたりと、奇抜な技の数々で相手を翻弄できるのが魅力だ。なお今回の移植版では通常モードに加え、体力の続く限り敵と戦い続けるチャレンジモードを収録。他にも各キャラクターごとに新たな必殺技が追加されている。



⬆ほぼ全キャラクターでスタンドと本体の分離攻撃が可能。猛烈なラッシュで瞬殺を狙え！



⬅セリフ回しや書き文字など、原作の持ち味を十分に引き出す演出で、ファンならついニヤリとしてしまう

Goo 必殺技の追加により、スタンド攻撃をからめた戦略のバリエーションが豊富になった。

Boo 移植の間隔が短いぶん、移植版ならではの目玉要素がこれといって見当たらない。

DC スピード・デビル

■ユービーアイソフト ■11月予定
■レース ■5800円
▼Jコード102971

遊んでみました 演出が目立つものはたいてい、レース自体がおざなり傾向にあるけど、本作はレースもしっかり作られている。マシンのグリップ力が高いので、高速ドリフトでカーブを抜ける瞬間が気持ちいい。

アメリカの娯楽映画みたいな世界でレースしてみる？

アメリカ娯楽映画の集大成のような、とびきりホットな3Dカーレースだ。プレイヤーの目的は、ライバルよりも速くゴールすることとしごく一般的。ただしコース上で恐竜が大顎を開けて待ち構えていたり、コース脇の堀からジョーズが噛みついてきたりと、非現実的な演出が盛りだくさん。登場するアメ車の作り込みや挙動がリアルなぶん、そのギャップが際立って面白い。マシンの反応は軽めでグリップがしっかりしているタイプ。本格的なレースゲームとしても遊べる作り込みが魅力だ。



⬆映画スタジオを走っているとなぜかT-REXが。こんな演出がいたるところにある



⬅ボディの映り込みも美しいマシン。もちろん、レースでぶつけると美しいボディが壊れていくのだ

Goo ハリウッド映画に飛び込んだような演出の数々が面白い。レースの作りも意外としっかりしている。

Boo 恐竜やキングコングなどが登場して、一見派手そうだけどレース自体は黙々と走るだけなのが残念。

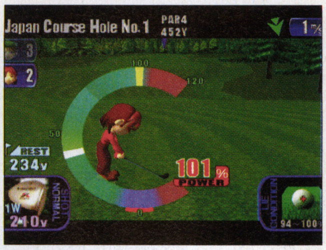
DC ゴルフやろうぜ

■ボトムアップ ■11月下旬
■ゴルフ ■3980円
▼Jコード100200

ここに期待 スタンダードに徹した作風で、誰でも楽しめる敷居の低さが特徴。通信機能をいかした拡張性では他のゴルフゲームと一線を画しており、身近に対戦相手がいない人もで競い合う醍醐味を味わえそう。

通信機能をフル活用、まだ見ぬ強豪たちと戦え！

通信機能による拡張性が目新しいゴルフゲーム。遊びやすさと取っ付きやすさを最優先にしたゲームデザインで、ゴルフ特有のスリリングな試合運びやショットの緊張感などを、ごく手軽に体験できる。対戦用のプレイモードも多彩で、多人数プレイでも盛り上がれる。またドリームキャストの通信機能を生かし、新コースや新キャラクターを使用できるなどのデータ供給や、他の大勢のプレイヤーとスコアを競うトーナメントなどを予定。広がりのある遊び方を楽しんでいける。



⬆ゲームシステムは明快な作りで、ゴルフゲーム初心者でも直感的に楽しんでいける



⬅対戦プレイ用に用意されたモードはかなり多彩。3人以上が同時に楽しめるモードも多数用意されている

Goo 多彩なゲームモードで遊びごたえがありそう。特に通信を用いた対戦はアツくなれそうだ。

Boo システム部分はオリジナリティ要素に欠けるので、インパクトのあるプレイ感は期待できない。

DC チューチューロケット!

■セガ・エンタープライゼス ■11月11日
■ドタバタアクションパズル ■2800円
●カラーコントローラセット4800円 ▼Jコード113921

じゅげむおすすめ 見た目はパッとしないが、遊んでみると印象が逆転。余分な飾りがないぶん、パズル性の高さに純粋にハマり込める。対戦モードなどゲームバリエーションも多く、接客用としてもうってつけの1本。

ネズミを集めるのに、こんなに夢中になるなんて!?

画面内を動き回るネズミを、矢印パネルで誘導してゴールへと導くのが目的。シンプルイズベストを体現する、単純明解な思考型パズルだ。ゲームのモードは対戦モードを含めいくつかあるが、基本ルールはみな同じ。一定の法則で群れて動くネズミを、ネコに捕まらぬよう誘導していくのだが、ネズミの動きを頭の中でトレースしながら誘導ルートを見つけ出す楽しさは、詰め将棋にも近い。1プレイはたった3分ぐらいと非常に歯切れがよく、つい繰り返し遊んでしまう中毒性がある。


⬆ちょこまかと動き回るネズミの群れをうまく誘導。あせって指示するとパニックに!?


⬅通信など、多人数での対戦プレイも白熱。相手の裏をかく思考力と、すばやい操作力が勝負を決する

Goo 単純そうに見えて奥が深いルールで、短時間でパッと熱中できる。4人対戦ができるのも嬉しい。

Boo 映像的な派手さはまったくないので、外見的にはかなり地味な印象を受けてしまう。

DC F-1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast

■ビデオシステム ■11月25日
■レース ■5800円
▼Jコード109568

ここに期待 これまでのＦ１レースゲームでは味わえなかった、真に迫るリアリティでシビアな走りが楽しめそうだ。特に98年度のレース状況を再現したレース展開は、ファンなら涙モノのだろう。

ハイスペックマシンによる一線を画したＦ１レース

Ｆ１の魅力である緻密な戦略と操作感を、ドリームキャストの性能でリアルに体験させる３Ｄカーレースが登場。本作はFOAの正式ライセンスのもと、98年度のコースを忠実に再現。起伏や看板の位置を始め、天候の変化やライバルがリタイヤするタイミングなど、これまでにないリアリティがポイントの１つだ。用意されるモードは、グランプリ、シングル、タイムアタック、画面上下分割の２人対戦の４つ。また、公式のホームページへアクセスするためのブラウザ機能も搭載される。



⬆砂塵や水しぶきを始め、起伏などもリアルに作り込まれたコースでライバルと競い合う



⬅ピット作業でマシンセッティング。コースの状態を敏感にとらえて、ベストなセッティングを施せ！

Goo コースの起伏や看板の位置などから、マシンやドライバー、成績にいたるまで忠実に再現する。

Boo 98年度のＦ１グランプリがテーマなので、そろそろリザルトとか忘れていて感情移入しにくいかも？

DC ネッパチ ～10連チャンでラスベガス旅行～

■ダイコク電機　■11月25日
■景品ネットワークパチンコゲーム　■5800円
▼Jコード108448

遊んでみました 連チャン数に応じて景品がゲットできる試みは、超が付くほど画期的。たんに実機を攻略するだけでも役に立つが、現実同様ギャンブルとしてのパチンコを楽しめるのがたまらない。

景品獲得にかける情熱は、まさにギャンブルそのもの！

「CRモンスターハウス」と「アレジン」そして「新機種」と３台を収録した、実機攻略シミュレーション。豊富なデータ収集や細かい釘設定が可能で、充実した攻略機能が用意されている。と、ここまでは他の同類ソフトと一緒だが、本作最大のお楽しみは、ネット上で開催される大会に参加すること。そこでは連チャン数に応じて、ラスベガス旅行をはじめとする豪華な景品が実際にプレゼントされる。ネット上では他にも、パチンコ攻略雑誌の最新記事や、各地ホールの生情報を見れる。



⬆「CRモンスターハウス」は新旧４種類のセル盤を選択できる。ファンは思わずニヤリ



⬅実写ムービーによる手ほどきや、豊富な用語解説を用意。パチンコ入門ソフトとしてもお役立ちだ

Goo 収録機種に興味がなくても、景品がもらえるとなれば、本作をプレイする価値は相当高い。

Boo ネットワークに接続しないと、賞品獲得に挑戦できない。熱中しすぎて電話がかかってこない？

DC 電幻天使対戦麻雀シャングリラ

■マーベラスエンターテインメント　■11月25日
■ボード&テーブル　■5800円
▼Jコード115541

ここに期待 ハイスペック基盤NAOMIはドリームキャストとの互換性があり、CGの移植は完璧。家庭用ソフトとして長く遊べる、新モードや追加されたキャラクターの魅力に注目したい。

キャラクターが２人追加されて、もうメロメロです!?

アーケードで人気を博してる対戦麻雀ゲームがドリームキャストに移植される。プレイヤーは近未来サイバーネットを舞台に、漫画『おっとり捜査』で有名な小手川ゆあ氏の手掛けたキャラクターと麻雀で対戦していく。移植版の最大の変更点は、オリジナルキャラクターが２人増えたことで、オリジナルムービーやさまざまなおまけシーンが新たに追加されている点だ。なお、井上喜久子を始めとする声優陣も起用されており、主題歌やエンディング曲も新たに追加されていてボリューム感がある。



⬆本格的思考ルーチンを導入した本作。グラフィックだけでなく絶妙なバランスにも注目！



⬅本作に登場するキャラクターは全部で14歳から21歳の７人。残念ながら(?)、勝っても脱いでくれない

Goo アーケード版に比べて２人増えているのは魅力。おまけも多彩で、長く楽しむことができそうだ。

Boo 個性的なキャラクターなだけにプレイヤーを選びがち。脱衣しそうでしないのはルール違反か?

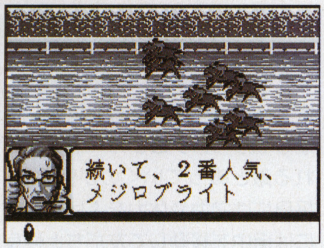
WS 競争馬育成シミュレーション　KEIBA

■ベック　■11月２日
■シミュレーション　■3800円
▼Jコード110205

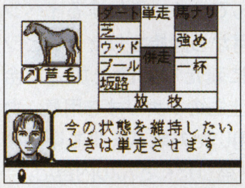
遊んでみました 基本を押さえて、あとはシンプルにまとめている。遊びやすいというのが第一印象だ。競馬ファンを唸らせるというほど本格的ではないが、携帯ゲーム機でこれだけの内容なら十分といった感じ。

お手軽に育成？　いやいや、思わず熱中しちゃいます

競馬ファンお待ちかね、ワンダースワン初の競走馬育成シミュレーションが登場。ゲームスタイルはオーソドックスなタイプで、競走馬を生産し、調教で鍛えてレースに出走させる。そして国内のＧⅠレースを勝ち抜き、果ては海外のＧⅠを制覇することが目標となる。プレイしていて嬉しいのは、携帯ゲームだからといって妙にあっさりとせず、本格的な内容になっている点。やり込みがいは十分にある。現実同様の血統重視や豊富な調教パターンなど、十分やり込みがいがあるのだ。



⬆レースシーンはなかなか美しい。流れるように競走馬が走るので、迫力いっぱいだ



⬅調教では逐一アドバイスをしてくれ、非常に親切。初心者も、プレイしながら学ぶことができる

Goo 血統を深く追求している点が○。種牡馬や繁殖牝馬の種類も多く、奥の深い配合が楽しめる。

Boo 最初の１頭が自動的に与えられる点は、初心者にはありがたいが、競馬ファンにとっては不満。

DC 棋太平 GOLD

■ネットビレッジ　■11月18日
■将棋　■9800円
▼Jコード112909

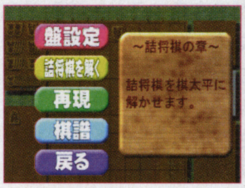
遊んでみました 思考時間が短く、無駄な演出もないので、イライラすることなく対局に専念できる。インターネットの対局機能を利用すれば、実際に将棋クラブで指しているような緊張感も味わえる。

コンピューター相手に腕を磨き、いざネット対戦に出陣

定番将棋ゲームとして名高い『バトル棋太平』が、ドリームキャストに登場。インターネットを使った通信対戦が最大のウリで、既発売のパソコン版『棋太平』ユーザーとの対局、チャットなどが楽しめる。通常の家庭用モードで注目したいのは、コンピューターの指してきた悪手を訂正して、正しい手を記憶させることのできる教育機能。これによって、指すたびにコンピューターが強くなり、自分にとって強敵になっていくのだ。まさに、腕磨きにうってつけの１本。



⬆コンピューターと対戦したり、友達と対戦したり……。自由に選んで将棋を楽しもう



⬅詰め将棋モードで、自作の棋譜をコンピューターに解かせよう。こちらが解く問題は、用意されていない

Goo 棋譜の読み上げの感じがよく、真剣勝負を盛り上げる。無駄な機能がなく、純粋に将棋を楽しめる。

Boo コンピューターの強さが３段階しかなく、レベルが高め。初心者にも楽しめる要素があれば。

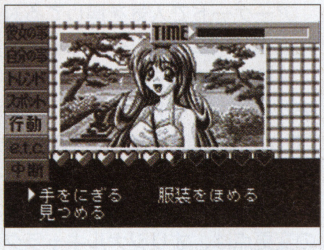
WS
KISSより・・・ ～Seaside Serenade～

■キッド ■11月25日
■恋愛アドベンチャー ■4200円
▼Jコード111031

遊んでみました　ややこしい要素をすっぱり廃したシンプルな作りになっており、簡単に遊べるのがいい。ただし、少々クセのあるアニメチックな絵柄には、好き嫌いが分かれそうなところだ。

ひと夏の恋を実らせるには、楽しい会話ができなきゃね

今年サターンで発売された恋愛アドベンチャーの移植版。夏休みの間に女の子たちと出会い、恋人を見つけていくのが目的だ。平日はアルバイトをして、自由時間に街を歩き女の子と出会って会話を楽しんだり、デートに誘ったりして仲良くなっていく。システム的にオーソドックスで取っつきやすいのがウリだ。デートシーンなどの会話はリアルタイム式で、彼女の反応を見ながら、会話が弾むようにさまざまな話題で楽しませていかねばならず、デートのドキドキ感を味わえてしまう。



⬆デートシーンは、会話が盛り上がれば手を握ったりもできる。いいムードになれるかも？



⬅夏休みの一ヵ月の間には、さまざまなイベントが発生する。思わぬハプニングに遭遇するかも!?

Goo　システムが簡素で取っつきやすい。ゲームの期間も短めで、テンポよく遊べる。

Boo　モノクロ画像なので美少女グラフィックの魅力が半減。登場キャラクターは少なめ。

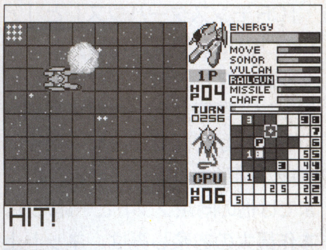
WS
アーマードユニット

■サミー ■11月18日
■SFロボットシミュレーション ■3800円
●通信対戦可能 ▼Jコード101699

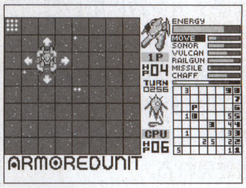
遊んでみました　レーダーの他に、ショットの爆風でも索敵できる点がユニーク。相手も常に移動しているので、こちらの動きを悟られないよう注意しながら敵の居場所を推理する、スリリングな展開が楽しい。

見えない敵をショットでいぶり出す快感は格別！

アーマードユニットと呼ばれるロボットを操作して、1対1のバトルを繰り広げるSFシミュレーション。敵兵器の完成を阻止するため、プレイヤーが単身敵陣営に乗り込むという内容だ。バトルは8×8マスのフィールド内で行われ、ターンごとに移動や攻撃を繰り返していく。しかし、敵の姿は自機と隣り合わないと表示されないため、レーダーを使って相手の位置を絞り込む必要がある。また相手はショットの爆風でも捕捉可能なため、見えない敵を追いつめていく緊張感が味わえるのだ。



⬆通信対戦も可能。レーダーや武器の射程距離を考えて、打ち込んでいこう



⬅戦闘後に得られるポイントを集めて、新たな武器を手に入れたり自機をパワーアップさせることができる

Goo　ユニットのカスタマイズが熱く、火力を生かした至近距離での撃ち合いに熱くなれる。

Boo　フィールドが8×8マスと狭く、コツさえ掴めばあっという間に敵を発見できてしまう。

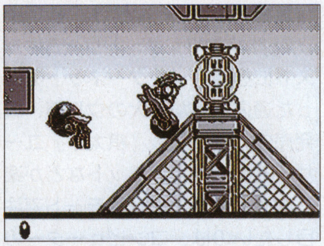
WS
BUFFERS EVOLUTION (バッファーズエボリューション)

■コト／バンダイ ■11月25日
■アクション ■3800円
▼Jコード111287

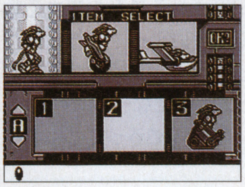
遊んでみました　変身システムを使いこなせば、タイムがぐんぐん縮んでいくのでやりがいはある。ただ、コースが長いわりに1度の操作ミスが大きなタイムロスにつながるため、記録を極めるには精神力がいる。

想像力をフルに生かした変身がタイムアタックのキモ！

鷹、獅子、サイ型のロボットを操ってフィールドを駆け回るアクションレースゲーム。島や遺跡といった36のステージで、最速クリアタイムを叩き出すのが目的だ。各ステージには10個のパーツが隠されており、全部見つけてゴールすれば変身パーツが入手できる。これらを使ってボートやヘリコプターなどに変身すると、移動速度が大幅に上がるため、ステージごとの変身パーツ選択がポイント。クリア時間短縮のためには、1つのミスも許されないというシビアなレース展開が楽しめる。



⬆高速ステージから迷路まで、バラエティー豊かなステージがプレイヤーを待ち受ける



⬅ステージ内に持ち込める変身アイテムは2つ。回数制限はないので、惜しみなく変身していこう

Goo　変身アイテムが18個と多彩で、ステージに応じた組み合わせを考えるのが楽しい。

Boo　ショットが標準装備されておらず、敵に触れると弾かれてしまうので爽快感に欠ける。

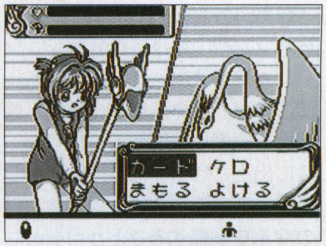
WS
カードキャプターさくら ～さくらとふしぎなクロウカード～

■バンダイ ■12月2日
■育成RPG ■3800円
▼Jコード112381

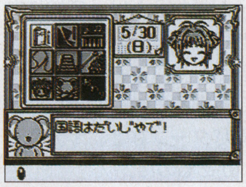
ここに期待　原作者監修の新シナリオを80以上も盛り込んだり、決めセリフに音声を使ったりと、コアなファンのツボを突く抜かりない仕掛け。ライト層からディープなファンまで楽しめる作風だ。

テレビ版でも描かれない物語を、80話以上も楽しめる!!

コミック、テレビアニメなどで人気の同名作を題材とした育成型シミュレーション。主人公の少女、さくらのスケジュールを管理、育成しながら、クロウカードと呼ばれる敵と戦っていくのが目的だ。平日には学力や体力を上げ、休日には街中を移動して友だちと仲良くなりつつ、さまざまなイベントを楽しんでいく。発生するイベントは4月から開始されたテレビシナリオに新たな物語を加えた全120以上ものシナリオを用意。カードを用いた対戦バトルも楽しめるなど、盛りだくさんの内容だ。



⬆物語のハイライトとなる戦闘シーンはカードバトル形式。オリジナルルールのバトルが展開



⬅平日のスケジュール決定ではパラメーターが変化。これによって戦闘時の強さも変わってくるのだ！

Goo　他機種版では不完全だったシナリオもばっちり収録され、オリジナルシナリオも加わりお得感高し。

Boo　カラフルな色使いが特徴的の原作の華やかさが、モノクロの画像ではいまひとつ映えないのが残念。

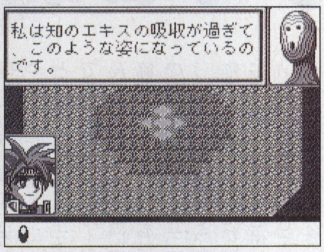
WS 謎王pocket

■バンダイビジュアル　■11月18日
■クイズ+アドベンチャー　■3800円
▼Jコード110213

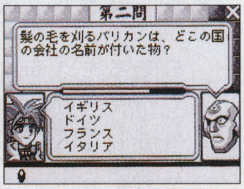
ここに期待 問題は前作からの移植ということで、手ごたえは十分すぎるほどだ。ただ、よほどの知識がなければ分からない難問・奇問が多く、クリアには根気が要りそうだ。

かつてない高レベルのクイズに耐えられるか

96年にプレイステーションで発売されたクイズゲーム『謎王』を、アドベンチャー要素を付加してワンダースワン用にリメイク。知の力が支配する不思議な島「謎島」を脱出するために、8人の賢人たちとのクイズ勝負に勝たなければならないのだ。クイズ13冠王の道蔦岳史氏が全面監修した、全5000問の問題は前作から完全移植。また、シナリオやシステムは一新され、キャラクターデザインは『ロードス島戦記』を手がけた人気アニメーター・そえたかずひろ氏が担当している。



⬆島のどこかにいる8人の賢人たちを探し出し、島の謎を解き明かすのだ



⬅出題されるのは、一筋縄ではいかない難問揃い。専門書などを片手に、気合いでプレイしよう

Goo 5000問も収録され、クイズゲームとしては満足のいくボリューム。電車などで気軽にプレイできる。

Boo 画面が子供っぽくなっている。前作の雰囲気が好きな人には残念かもしれない。

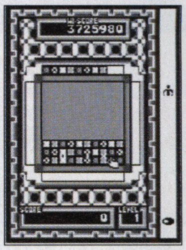
WS ミングル・マグネット（仮）

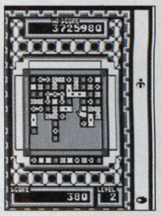
■ハル・コーポレーション　■11月2日
■パズル　■3800円
▼Jコード109886

遊んでみました 連鎖消しができないので派手さに欠けるものの、フィールド自体を回転させるシステムは新鮮。回転後のブロック配置が予測しづらく半分運任せなので、つねにスリリングな感覚でプレイできる。

フィールドの回転で大逆転かゲームオーバーか!?

4種類のブロックを次々と消して得点を競う、落ち物パズルゲーム。ルールはいたってシンプルで、3つ以上並んだ同種のブロックにカーソルを合わせて消していくもの。一度に消したブロックの数が多いほど、高得点が得られる仕組みだ。本作でユニークなのは、落ちてくるブロックを動かせない代わりに、フィールドそのものを回転できること。回転によってブロックの配置が劇的に変化し、形勢が有利にも不利にもなるという先の読めない展開になるので、ハラハラしながら楽しめる。


⬅最初のうちは1個ずつ落ちてくるブロックも、レベルが上がると横一列分降ってくる！


➡フィールドの回転でブロックの発生位置も変わるので、ブロックが下から上に移動することもある

Goo 形勢逆転の要素を含んだフィールドの回転システムで、意外性に満ちたプレイ感が得られる。

Boo ゲームレベルが上がるとブロックの出現感覚が短くなり、フィールドを回転させる暇がない。

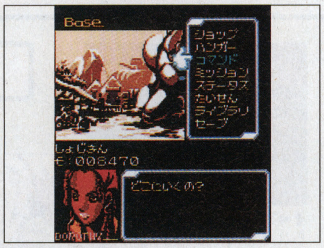
NGP ファーゼライ!

■サクノス　■11月予定
■シミュレーションRPG　■価格未定
▼Jコード110124

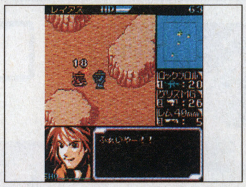
ここに期待 ミッションや対戦相手に合わせたロボットのカスタマイズが面白そう。それだけにシナリオ自体の面白さはもちろん、改造パーツの種類がどのくらい用意されているのかが気になるところだ。

最強マシンを作り上げ多彩なミッションを遂行せよ

人型ロボットを操作して、数々のミッションをこなしていくシミュレーションRPG。プレイヤーは傭兵部隊の一員となり、物資の輸送や人質救出といったクリア条件を満たしていく。ミッション中のバトルはレーダーを頼りに敵を補足しつつ、複数の武器で攻撃していくこととなる。シナリオクリアで得られる獲得金やアイテムで機体を強化したり、マップや相手に応じた武装をしていくのがクリアのカギだ。また改造したロボットは対戦モードでも使用でき、より白熱したバトルが楽しめる。



⬆ミッション開始前のベースキャンプで、機体の整備や作戦内容の確認といった準備ができる


⬅広大なフィールド内での戦闘。相手の弱点を突く武器選択のほかに、弾数にも常に注意しておこう

Goo ただ敵を全滅させる以外のミッションが多く、起伏のあるシナリオ展開が楽しめる。

Boo ミッション数が10種類と少なく、カスタマイズを重ねるシミュレーションとしては物足りない。

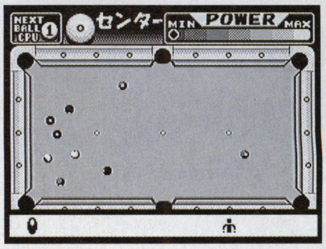
WS サイドポケット for ワンダースワン

■データイースト　■11月未定
■ビリヤード　■3800円
▼Jコード105473

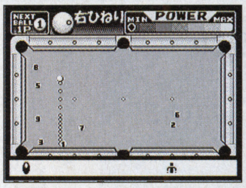
ここに期待 暇潰しのきくテーブルゲームは、携帯ゲーム機にぴったり。ワンダースワンはモノクロ画面なので、玉の種類がはっきり分かるようになっていてほしい。

旅の友には、ゆっくりビリヤードでも楽しもう

ビリヤードの定番『サイドポケット』が、ワンダースワン初のビリヤードゲームとして登場する。本格さが売りのシリーズだが、それは携帯機のワンダースワン版でも健在だ。実際のビリヤード台に基づき、玉の転がり方からブレイクショット時のはじけかたまで正確にシミュレートされており、本格的なプレイが楽しめる。ゲームモードは1人用の勝ち抜きモード、交替交替でプレイする2人用対戦モードを用意。また、基本ルールやテクニック教えてくれる解説モードもある。



⬆台のシミュレートがしっかりしているので、リアルなプレイが楽しめる



⬅ひねりを始め、多彩なショットも見事に再現。ボールの位置やポケットの位置をしっかり考えよう

Goo 携帯ゲーム機ながら、かなり本格的な作りになっている。初心者用のルール解説もある。

Boo ただ対戦を繰り返すだけなので、ストーリーなど付加要素がほしいところだ。

SKY PerfecTV! ch215
今月のDigiCubeチャンネル

『クロノ』シリーズ大解剖!

3週連続『クロノ・クロス』特集!!

DigiCubeチャンネルとは、コンビニで放送されているあの情報番組のことだ。衛星放送スカイパーフェクTV(215ch)でも楽しむことができる。(無料チャンネル)

デジキューブチャンネル OverDrive オーバードライブ

さらば、薔薇の紳士!! 黒川文雄と振り返る1年と10ヶ月

タイトルを変え姿を変え、長きに渡り続いてきたこのコーナーも最終回。思い出話に花を咲かせてもらいましょう!

じゅげむ(以下、じゅ)「長い間お付き合いしてもらいましたが、振り返ってみるといろんなことがありましたね」

黒川(以下、黒)「いろんなことやりましたよねぇ……。まぁ、割と一方通行の企画が多かったんですけど、各メーカーの広報さんや開発の方が非常に好意的に協力してくださったおかげで、このコーナーが成り立っていたんじゃないかな。それと、僕自身の勉強にもなりましたね」

じゅ「では、順位を付けるっていうのもなんなんですけど、黒川さんの中で印象の深かったメーカーってありますか?」

黒「あえて挙げるならコナミの小島さん、ナムコの広報部のお二人、あとカプコンの田中サラさんですかね。まあ、今言った方達だけでなく皆さん楽しい人だったし、みなさんに会えたことすべてが財産かな…って感じ。

いろいろなメーカーを回って面白かったのが、そのメーカーの気質みたいものが宣伝マンから感じ取れるんですよね。商品を活かすポイントのひとつに宣伝はあるわけで、宣伝マンの与える印象は大きいですよ。そこを履き違えたり、勘違いしていると大きな損になりますよね。そういう意味では、やっぱり宣伝って大事だなって思いました」



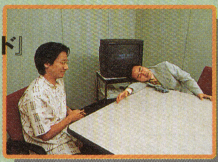
バラの紳士 黒川文雄メモリーズ



98年4月号『ウィンターヒート』(セガ)の巻
セガのAM研ビルロビーにて。ハーレーダビットソンに跨がり風になる黒川さん



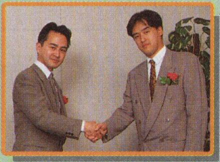
98年4月号『XI』(SCE)の巻
ラムネを食べるのにもこの表情。何事もただでは終わらせない宣伝マンの心意気



98年11月号『メタルギアソリッド』(コナミ)の巻
小島さんが中学生のころ作ったという、8mm映画の話題で盛り上がりました



99年1月号『R4』(ナムコ)の巻
ハイテンションでまくし立てる吉積さんと田中さんに、黒川さんもたじたじ



99年4月号『弟切草』(チュンソフト)の巻
恥ずかしい撮影にも快く応じてくれた中村社長。そのお人柄に感服いたしました



99年8月号『ペルソナ罪』(アトラス)の巻
『メガテン』の岡田さん、金子さんとも対談。3人ともダンディでした



99年9月号『どこでもいっしょ』(SCE)の巻
業界初の試み? ゲームキャラとの対談は、編集部内でも好評でした

クロノ・トリガー

ゲーム界のビッグネームが結集して制作し、4年前に大ヒットを飛ばした傑作RPGをPSに完全移植。現在、過去、未来……、今なお色あせない血わき肉躍る、時空を超えた冒険活劇が蘇る。



⬆➡アニメデモが新たに加えられ、当時は明かされなかった疑問も、すべて解消される

これでキミも歴史の証人に!

スーパーバイザーに『ドラクエ』シリーズの堀井雄二と『FF』シリーズの坂口博信。キャラクターイラストには『ドラクエ』シリーズの鳥山明。どうですか、これぞ『ドリームプロジェクト』ですよ! 単純な考え方かもしれないけど、日本を代表する二大RPGの美味しいところが凝縮されているゲームといえるよね。歴史に残るこの名作をプレイしなきゃ、ゲームは語れないぜ。



▼PS
▼スクウェア
▼4800円 ▼11月2日発売

クロノ・クロス

独創的なグラフィックと新機軸の戦闘システムをひっさげ、名作『クロノ・トリガー』の待望の続編が遂に登場。今回は次元を超えた物語。2つの並行世界を行き来しながら冒険を進める。



⬆➡手描き2Dの温かさと、3Dの立体感を合せ持つ美しいグラフィック

2つの顔でキミも男に!

仕事場での自分、家庭での自分。昼間の自分、夜の自分……、大人の男は誰しも2つの顔を持っているものさ。表裏一体、2つのパラレルワールドで冒険するこのゲームから、君たちも男の2面性を学んで欲しいな。おっと、『クロノ・クロス』には前作の伏線が活かされているそうだから、まだプレイしていない人は『クロノ・トリガー』から始めることをお薦めするよ。



▼PS
▼スクウェア
▼6800円 ▼11月18日発売



永遠のダンディ
黒川文雄氏

「これを最後に薔薇は封印します」。(株)デジキューブの世界一ダンディな宣伝企画部長

最後はもちろん、この人に思う存分語ってもらいましょう!!

黒川文雄のここが言いたい!

このコーナーの最終回を締めくくるゲストはもちろんこの人、黒川文雄「不健全」なゲーム業界に薔薇の紳士が物申す!



『じゅげむ』の休刊について

ブルーだよ。ほんとブルーだよ。東京ゲームショウの日に成田編集長から次のリニューアルの話やこれからミーティングだとか聞いてたんで、「あぁ、みんな頑張っているんだ。好感度アップ」とか思っていたんですよ。そうしたら、こんなことになっちゃって。確かに経営判断というなら仕方がないのかもしれないけど、4年間応援してきてくれた読者や、ゲームメーカーの広報・宣伝の方々や、編集スタッフがいるんですよ。そういう方々がいるのに、今まで続いてきたものが来月からいきなり出ないっていうのはどうかと思うんですよ。

僕の中に、「作り手の立場としてこれだけはおろそかにしちゃいけないぞ」と思うものがあるんです。例えば、TVCMの制作現場でのことなんですけど……、CMって15秒の中でいろんな商品の情報とか訴求させたいものを入れていきますよね。僕が絵コンテを見せてもらった時に、演出的に「これなに?意味が分からないよ」っていうものがありまして。そのことで僕は質問したんです。けど、CMの作り手側は「そんなこと誰にでもわかるでしょう」みたいな言い方をするんです。僕は一般人の感覚でそのCMを見たら、意味がわからないと思うんですけどね。何が言いたいかというと、ユーザーのことを考えないで、物を作っている人間がこの世の中になんと多いことか、ってことですよ。ゲームでも同じ。「作り終わった後に反省会はしているんですか?」ってクリエーターに質問したら、「してない」って言うんです。それはおかしい。『じゅげむ』に話を戻すと、ユーザーのことを考えたら突然、来月終わりですなんてとても言えないでしょ。ユーザーが何を期待しているか考えながら作って、それを提供し継続し続けることが、媒体に定められたルールじゃないのかなって僕は思うんです。

携帯電話と一緒にしていいのか

ゲーム雑誌はある種、業界誌なわけじゃないですか。クライアント側がどんなことを要求しても「まあ、いいだろ」みたいな、「なあなあ」な雰囲気がまかり通る世界なのかもしれない。僕にも一部そういう部分があることは否定しません。けれど、それを続けていてはこの業界は何も変わらないと思うんです。だって、雑誌を始めとするメディアは、自主規制はあるだろうけど本来、何を書いてもいいものじゃないですか。それを、メーカーがメディアに圧力をかけるなんて健全じゃない。でも、それが今まで当たり前のこととして通ってきたんです。それで、情報が早いか遅いかだけで売り上げが変わるなんて、僕は凄くレベルの低いことだと思うんですよ。確かにそれは重要な要素であるには違いないけど、現在のゲーム出版業界はそれがあまりにも極端じゃないかと。『じゅげむ』はこういう世界の中で試されて変わっていって、生き残って欲しいと思っていたけど、休刊してしまうというのは本当に残念。『じゅげむ』もそうだったけど、僕が期待している雑誌に『GM』っていうのがあるんですよ。これらの雑誌がエセジャーナリズムのゲーム雑誌に負けるのは、僕としては納得できないんですよ。今は情報が早い遅いという部分だけでユーザーがゲーム雑誌を選んでいますが、いずれそんな世の中じゃなくなりますよ。ユーザーは仕方なくゲーム雑誌を買っているかもしれない。もし、ある雑誌が「これしかないから」と買われているとしたら、その周りのゲーム雑誌のレベルも低いってことですよ。『じゅげむ』も含めて。

ゲームというジャーナリズム

最近、僕が凄く腹立たしいのは、ゲーム業界のおやじ連中が……僕もおやじなんだけど(笑)、そのおやじ連中やメディア評論家みたいな人達がしたり顔で「娯楽の幅が広がって、携帯電話にお客を取られている。お金を取られているんですよ」なんて言うことなんです。じゃあ、渋谷でウロウロしている茶髪、ガングロの女子高生が「超ムカツク~! サイテェ~!」とか言ってる会話にお金を取られることと、ゲームに払っている代価はイコールなのか? って。ふざけるなと。そんなレベルの低いものと、クリエーターが作ったゲームという不変の可能性を秘めたものを同じレベルで比べてちゃいけないでしょ。確かに電話はインタラクティブで面白いですよ。けど、それと同じフィールドで比べて、「これに使われているからこっちに使うお金がないんですよ」なんて言うのは違うんじゃないかな。飛躍しすぎかもしれないけど、そういうことを言ってしまうゲーム業界の偉い人も、今のゲーム出版業界の体制も、ユーザーのことを考えないで物を作ることも、すべて一緒のことじゃないかと僕は思うんです。いい物を作れば、どんなカタチであれ絶対に評価されるんですよ。もちろん、それらは僕自身にとっても同じ課題なんです。僕自身が課題をクリアできているかわからないけど、要はそれぐらいの気持ちがないと何が大切なのかを見失いますよってことです。

ユーザーに何か残せたか

雑誌って凄い影響力があるんですよ。例えば、大学生の頃に読んだ「ポパイ」とか「ホットドッグプレス」なんて、僕の人生に凄い影響を与えているわけですよ。それが、どんな形であれ。「じゅげむ」も同じなんですよ。「じゅげむ」が4年間残した足跡が、読者の中に何かしら影響を与えているんです。もしかしたら、僕のデジキューブオーバードライブを読んでくれた人が、黒川さんみたいな宣伝をやりたいって思ってくれるかもしれない。そういう影響を与えることができたのなら、「じゅげむ」って雑誌の功績はあるんですよ。でも、これで「じゅげむ」が終わってしまうのは、それはそれで本当に残念ですね……、おやじの愚痴大会になっちゃたかな(笑)。



写真／赤松伸哉

※デジキューブからはインターネットでも情報発信中。ゲームの情報・ゲームグッズの通信販売もできる情報満載のホームページだ!! 【URL http://www.digicube.co.jp】

よゐこのげえむ道

よゐこ





有野 晋哉　濱口 優

撮影／伊勢和人、坂本浩康　構成・文／勝見正克（K's office）

最終回　ついにゲームが完成したゾの巻

今回がついに最終回の連載となった。そこで、ゲームの最新情報と、東京ゲームショウ'99秋の模様、そして、ゲームが完成したあとのよゐこのロングインタビューを一挙４ページで掲載。心して読め！

ゲームショウでのステージの模様は…

ボックス４との共同ステージ！

９月18日に開催された「東京ゲームショウ'99秋」一般日初日。コナミブースでは、３時30分から、よゐこと『ハーレムビート』（コナミ）というPSソフトの音楽を担当したバンド「ボックス４」の４人のトークショーが行なわれた。ステージ前には、このイベントを一目見ようとたくさんの来場者が集まっていた。



⬆控え室でくつろぐよゐこ。プレイしているのはもちろん、よゐこのゲーム

お笑いタレントらしく笑いっぱなしの30分！

ステージは、有野の大声で始まった。

「元気出していきますよ」

この一言で、観客の視線はよゐこに釘付けになった。

一方、濱口は、淡々と質問に答えていた。

「去年秋のゲームショウで『ゲーム作ってみたい』って、言ったんです。そうしたら、あれよあれよと言う間にゲームが出来ちゃって、ビックリ。あれから、１年しか経ってないんですけどね」

ゲームの内容に関しても、濱口がしっかりと答えていた。

「主人公はマサルっていうんです。僕と同じ名前ですね。でも、僕じゃないんです。頭、とがってますから。訳はヒミツ。ゲームやれば分かります。それに、僕らはちゃんとゲーム中に登場しますから、大丈夫。いわゆるゲスト出演ですね。どこで、出るかはゲームをやってからのお楽しみ」

司会者にゲームを作っているときの苦労を聞かれたときは、有野が大声で答えていた。

「僕らは居酒屋で思いつきを言っているだけです。それを現実にしたコナミさんは大変やったと思います」

最後まで、おちゃらけたトークを繰り広げたよゐこの２人。濱口はこう締めくくった。

「僕たちは、このあと、この辺をウロウロします。PS２を見よーかなと思って。だから、見かけても、静かに見守って下さい」

30分間、会場をわかし続けた楽しいトークだった。



⬆有野は、終始タオルをはちまき替わりに使っていた。それもそのはず、会場はかなり暑かった



⬆ステージの巨大スクリーンに映し出される『よゐこのげえむ道』のキャラたち



⬆よゐこの左にいる４人が「ボックス４」のメンバー。歌を披露する一幕もあった



⬆よゐこの２人は呼吸もピッタリ。終始、笑えるトークをしゃべっていた



⬆大入り満員の会場。観客の中には、このゲームのキャラクターデザイナー・おがちさんの姿も…

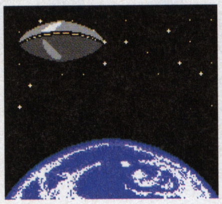
これが完成したよゐこのゲームだ!!

涙あり笑いありのアドベンチャーだ

ついに完成した『おわらいよゐこのげえむ道』。数十種類のミニゲーム満載の涙あり、笑いありのアドベンチャーゲームだ。基本的なストーリーは、行方不明になった父・シンヤを探す小学生・マサルの物語。ただ、ちょっと変わっているのは、マサルの父は、宇宙人だったのだ。最大の特徴は、やはり、ミニゲーム。通常のアドベンチャーは、敵と戦い、勝つことで、話が進むが、このソフトは、戦闘は一切ない。その変わりに、敵キャラとミニゲームで勝負をして、勝つと、ストーリーが進んでいくのだ。でも、ミニゲームが苦手な人でも安心。もし、そのミニゲームが苦手なら、街の中をくまなく散策しよう。必ず、役に立つアイテムが入手できる。これを使えば、ミニゲームの難易度が下がるのだ。

このようにして、父を探して、どんどんといろいろな場所に出掛けていこう！　変わった個性を持ったキャラクターたちと出会えるだろう。

老若男女問わず楽しめるゲームなので、君も是非、挑戦して欲しい！



⬆オープニングムービーより。40年前に主人公の父親が乗ってきたＵＦＯが地球に向かっている図

ゲームの流れは？

フィールドを歩いて情報収集 ⬅ 敵キャラとミニゲームで対決!! ⬅ 勝つとアイテムゲット!! ⬅ 行けなかった場所に行けるようになる



DATA

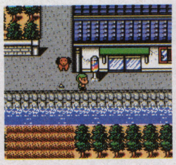
- おわらいよゐこのげえむ道〜オヤジ探して３丁目〜
- ゲームボーイ全機種対応
- コナミ
- アドベンチャー
- 99年12月22日発売
- 4500円

舞台 ゲームフィールドを一挙紹介!!

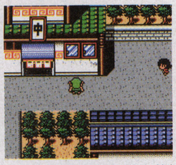
1面「アリハマ町内」

最初に探索するアリハマ町とは？

まず、ゲームが始まって、最初に歩き回るアリハマ町から紹介。郊外型の住宅地だが、中華料理店や理髪店、銭湯、公園、小学校など町に必要な基本的な設備は整っている。もちろん、道や公園にはいろいろな住人が歩いているので、話しかけてみよう。貴重なヒントをくれる人や、いきなりミニゲームの勝負を挑んでくる人もいる。そして、父・シンヤに関する情報をどんどん集めていこう！



⬆町内にあるヘアサロン「りゅうけつ」の店頭。中には誰がいるのだ？



⬆町のどこかにある中華料理店「ホイホイ」。ココでもミニゲーム対決が…

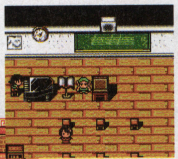


⬆お約束の公園。いろいろな遊戯施設がある。中には秘密のあるモノも…

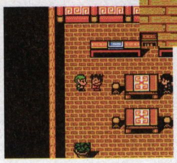
1面「店内」

お店の中にも秘密がいっぱいある

学校や、お店は入ることができる。特に学校は、部屋数も広く、攻略はなかなか大変だ。机の中までくまなく探そう。きっと、いろいろな発見があるはずだ。



⬆マサルの通うタクアン小学校にある音楽室。ここには笛羽先生の姿が…

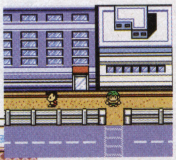


⬇上記で紹介した中華料理店店内。ここには女主人・ホイ・コーロがいる

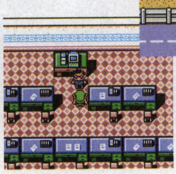
2面「とかいタウン」

次に行くのがココ重大な発見があるゾ

あるアイテムを入手すると、行くことができる「とかいタウン」。ビルが林立する大都会だ。その中には、父・シンヤが勤めていた会社もあるのだ。そして、3面へと続く！



⬆とかいタウンのビル街。アリハマ町に比べると、大変都会的な装いだ



⬇父が勤めていた「株式会社ネジ」の社内。ここには、重要人物がいるゾ

東京ゲームショウの来場者の感想

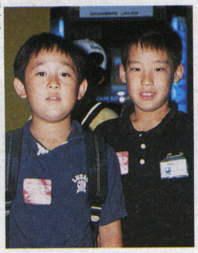


⬆キッズコーナーに置かれていたせいか、子供たちは熱心にプレイしていた



志智 健太郎くん(13)

⬆おもしろい。ミニゲームってところがいい。あと、公園に公衆便所があって、受けた！



向井坪　翼くん(9)

➡僕もコインのミニゲームにはまっちゃった。でも、ストーリーはよく分からなかった。

橋本しゅんくん(9)

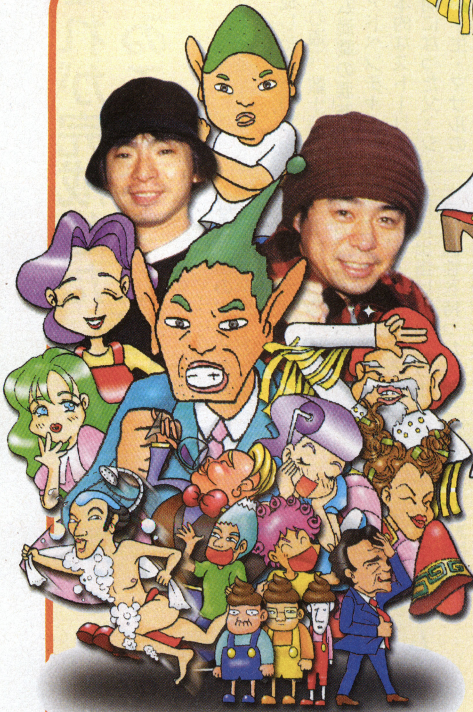
⬅落ちてくるコインをキャッチするミニゲームがよかった。発売したら、買いたい。

キャラクター

次々と公表される新キャラたち！

一風変わった登場人物たち

このゲームには、数十人の変わった人物が登場する。さて、今月もその中から、公表OKになった人物5組をピックアップして、紹介していく。これらの人物は、それぞれミニゲームを持っている。プレイヤーはそのゲームに挑戦しなければならないのだ。





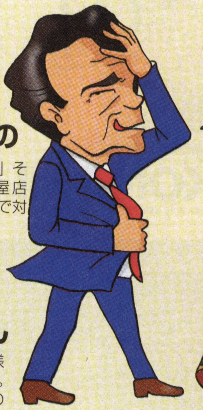
えルびす

⬆エビス風のロック歌手。何とも言えない味わいがある！



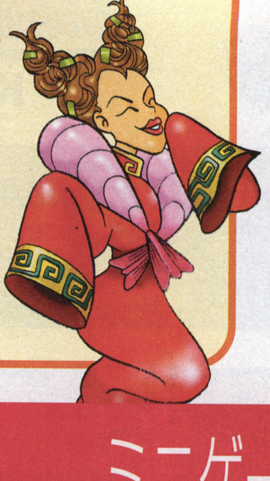
T.K.O.

⬆両方ツッコミという変わったお笑いコンビ。「よゐこ」ではないよ！



ホイ・コーロ

⬇エビのマフラーをした中華料理店店長。やきそば好きらしい…



じょう・みの

➡「みのも○た」そっくりの焼肉屋店長。焼肉ゲームで対決する



お風呂屋さん

⬅お風呂好きな殿様風のお風呂屋さん。赤フンが気色悪いのだ

ミニゲーム

スタッフもハマるおもしろさ

敵キャラとミニゲームで勝負だ！

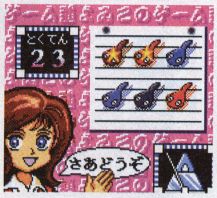
敵キャラとは、ミニゲームで勝負することになる。勝つと、アイテムがもらえたり、いろいろな場所に行けるようになるのだ。それから、1回勝ったミニゲームはオプションでいつでもプレイできる。かなりハマるゾ！　現に制作スタッフもハマっていた。

バンバンやきそば



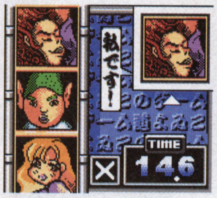
⬅時間内にとにかくたくさんのやきそばを食べるのだ。連打することが必要になってくる

リズムゲーム



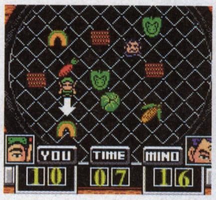
⬅笛羽歌生先生のミニゲーム。例題のリズム通りにボタンを押そう。音感が問われるゾ

回ってあわせて



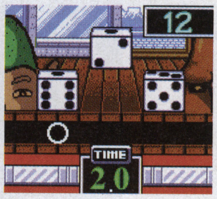
⬆ヘアサロンで行なうミニゲーム。指定された顔を3つあわせることでクリアだ

焼肉ゲーム



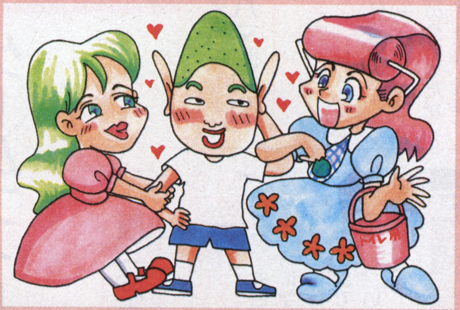
⬆自分の分身を進めて、どんどん焼肉や野菜を食べていこう！　操作が難しいぞ！

サイコロゲーム



⬆銭湯でのミニゲーム。3つのサイコロから一番大きい数字を瞬時に割り出せ！

イラストレーター・おがちの感想



ミニゲームを考えたコナミの方、ご苦労様でした

普通のゲームって、ゲーム内容にあわせて、イラストレーターがキャラを描くのに、このゲームでは、キャラを先に作りました。だから、コナミの方は、私のあくの強いキャラにあったミニゲームを考えるのが大変だったのではないかと思います。でも、焼肉のミニゲームとか、よくできていました。



おがち

本作のキャラクターデザインを一手に引き受けたイラストレーター兼マンガ家

ゲーム完成記念

KCE神戸訪問





⬇神戸の臨海地区・ポートピアにそびえ立つコナミビル。中には、ゲームスクールも併設されている

ゲームをプレイ後よゐこにインタビュー

10月20日、ついに『おわらいよゐこのげえむ道』が完成した。そこで、これを記念して、実際にソフトを制作しているコナミコンピュータエンタテインメント神戸（以下、KCE神戸）に出向き、ゲームをじっくりプレイさせてもらった。当日は、ちょっと寒い曇天だったが、KCE神戸の社内は活気で、あふれていた。さて、ゲームをプレイしたよゐこの感想はいかに？

濱口：うれしい。やっと、口でいっていたことが現実になったな。（となりの有野を見て）有野さんは、夢中でゲームプレイ中で、インタビューに答える気ないんとちゃう？

有野：たいしたことないですね、このソフトは…。

濱口：何、言っとんねん。夢中で、ゲームプレイしていたくせに。

有野：最初、キャラが濃すぎると思っていたけど、ゲームにしてみると、そうでもないな。しっくりとはまっている。女の子はかわいく、男はブサイクにできている（笑）。

ゲームショウでの反応は上々だった

濱口：笛羽歌生先生なんて、『ときメモ』に出ても、全然違和感ないわー。

有野：斬男（注：読者が考えてくれたキャラ）は下絵はヘタだったけど、うまい感じにまとまったな。僕が冗談で描いた「とぐろ三兄弟」もまさか、ゲーム画面で見れるとは思わなかったで。来年、ブームになるとええなー。

濱口：ホンマにそうやで。去年のゲームショウ（注：98年9月開催）では、ブースを見てまわるだけだったけど、今年（注：99年9月開催）はステージがあって、僕らのゲームが出来ていた。

有野：ユーザーの反応も見たけど、上々だったで。

濱口：1人の子がかなりハマっていたなー。ずーとやっていた。うれしいでー。

いろいろな人に買って欲しい1本

有野：今のゲームは複雑だから、子供にはツライよね。その点、このゲームはいい。どこでもできるし、いつ電源を切ってもいい。

濱口：おっちゃんくらいの世代にも懐かしくていいんじゃない。これ、設定が昭和40年代だし。

有野：そうやね。通勤通学のサラリーマンや高校生にもやって欲しい。

濱口：女の子も手にして欲しい。絶対、ハマる。

有野：是非、次回作も作りたいナー。GBは制覇したので、次は、N64とかPSとかで作りたい。3DOとかもいいかも。無理かー。

濱口：次は大作作る。読者の意見をもっと取り入れて、いいモノ作る！

2人：だから、買って下さい。



⬆インタビューに答えるよゐこの2人。ゲーム完成後とあって、さわやかな笑顔だ



⬆ゲームの説明をするKCE神戸社長・梅崎氏（右端）と取締役・蛭子氏（左端）



⬆ミニゲームに勝てないとムキになって、何度も挑戦していた濱口。最後は勝った



⬆KCE神戸にいる間、ずーとプレイしていた有野。制作者みずからハマるとは…

今まで応援してくれてありがとう！ 12月22日、ゲーム買ってね～!!



制作者インタビュー



野中豊和氏

⬆キャラクター関係の制作を担当。28歳。過去、『ラクガキッズ』（N64）を担当。趣味はバス釣りなど

汾陽桂太氏

⬆ゲーム全般の面倒を見る。34歳。初期の『ゴエモン』シリーズを担当した実績を持つ

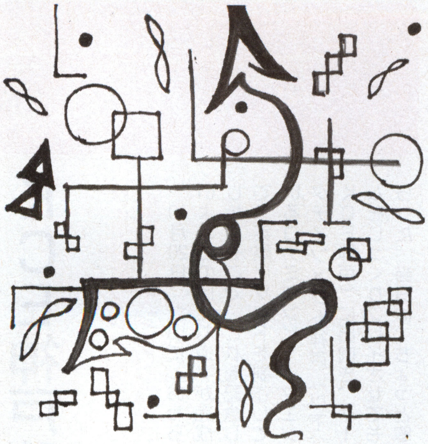
特異なキャラなので描くのが大変でした

汾陽氏：企画書を見ながら、よゐこさんらしさを出さないといけないなぁと思いました。お笑いの要素は必須ですしね。それから、ミニゲームと本編のアドベンチャーパートとをどうくっつけていこうかというのが悩みましたね。

野中氏：僕は、キャラ担当だったんですけど、おがちさんの絵がシュールでキャラの絵をおこすのが大変でした。それから、GBカラーはキャラ1体につき、色が3色しか使えないので、どううまく色づけするかも苦労しましたね。

今後の『よゐこのげえむ道』情報は、ラクダス（11月28日発売号）、関東版フロムエー（12月20日および1月6日発売号）にて掲載の予定です。ゲームソフトともども、応援をよろしくお願いいたします。

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆



イラスト／Mana

“MALICE MIZER” Manaの 幻想集積回路

撮影塚越健治　ヘアメイク／小竹珠代　構成・文／横井良重、勝見正克（K's office）

最終回　すぎやまこういち氏のゲームコレクションルーム

ゲーム音楽の第一人者であるうえに、古いゲームを多数収集する
すぎやまこういち氏のゲームコレクションルームを訪問！



Mana

究極のビジュアルアーティスト、マリス・ミゼルのリーダー。作詞、作曲、ビジュアルプロデュースを手がける。11月3日に「再会の血と薔薇」(Midi Nette M.+.M／1260円・税込）をリリースし、今まで以上にダークなゴシック世界を表現している。

すぎやまこういち氏

フジテレビで多くの番組の演出を手がけた後、CM音楽やポップス、クラシックの作曲で活躍。『ドラゴンクエスト』シリーズの作曲を初めとして、数々のゲーム音楽にたずさわっている。現在、『ドラクエⅦ』の作曲の追い込みで多忙を極めている。

「ゴシックな雰囲気が好きなんですよ」（Mana）

懐かしのハードが続々登場!!

すぎやま：この部屋にはけっこうな珍品も置いてありますから見ていってください。このカシオのゲーム機は珍しいでしょ。

Mana：「PV-1000」ですね。僕、これハードだけ持ってます。ソフトはなかなか見つからないですよね。

すぎやま：中古のものを買ったり、もらったりしているうちに、こんなに集まっちゃった。

Mana：僕も古いハードを集めているんですけど、「インテレビジョン」まであるのはスゴイなぁ！　今、店で置いているところはないですね。こんなところで見られるとは思わなかった。

すぎやま：いろんなジャンルのものを集めているけど、特に飛行機モノが好きだね。ゲーセンでよくコイン積んでやってましたよ。『スクランブル』は20年前にニューカレドニアのホテルで地元の人と対戦したことがあります。もちろん勝ちましたけどね(笑)。ここにアップライト筐体も置いてあるんですよ。

Mana：『スクランブル』は僕も大好きです。子供のころクリアできなくて、最近PS版でやっとエンディング見ました。いいですね、アップライト！

すぎやま：台は6台しかないけど、ソフト（基板）はいろいろあるんですよ。Manaさんはアーケード基板は集めないの？

Mana：かなり場所をとるんで集めてなかったんですけど、この部屋見ちゃったら、僕も欲しくなってきたなぁ。

ゲーム音楽の作り方をすぎやま氏が伝授

すぎやま：ところで、Manaさんにとって、印象深いゲーム音楽って何ですか？

Mana：僕がやっている音楽にも通じるんですけど、ドラキュラとかホラーモノが好きです。ゴシックな雰囲気が好きなんですよ。あういうゲームの音楽はクラシック的でいいですね。

すぎやま：ベースがクラシックなものっていうのは、いつの時代でも支持されるからね。

Mana：『ゼビウス』や『インベーダー』の音楽もよくできてますよね。あの侵略されてくるような緊迫感がたまらない。

すぎやま：僕はゲームが大好きだから、ゲームの仕事をやりたいと思っている。でもゲーム音楽を作るのは大変なんだね。そのゲームをやっている間に10



⬆すぎやま氏のコレクションのほんの一部。台所の食器棚まで占領して、昔のプレミアムゲームが多数置かれている

0回も1000回も聴かせることになるわけだから、何回聴いても疲れない曲を作らなくちゃいけない。その点『インベーダー』の音楽はかなりシンプルだけど、テンポがだんだん速くなっていくっていうアイデアが素晴らしいね。

Mana：僕もあれを聴いて、音数が少なくても、名曲ってできるんだなぁ、って感じました。

すぎやま：クラシックでもフルート1本の名曲があるしね。音数は全然関係ない。

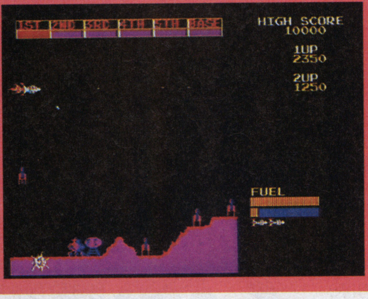
Mana：11月3日に発売される僕たちの新曲もかなりクラシック調で自信作なんですよ。是非、一度聴いて欲しいです。

「何回聴いても疲れない曲を作らなくちゃいけない」(すぎやま)

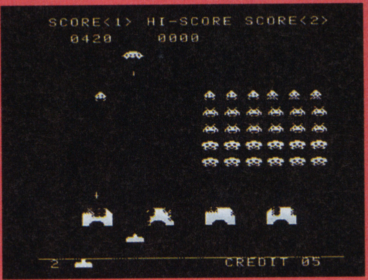


Mana様から最後のあいさつ

1年間続いたこのコラムも今回が最終回。ゲームショウに行ったり、クリエイターの方とお話したり…と僕の願いがいろいろかなって、とても楽しかった。特に、ゲームの演出や世界観に感動した『Dの食卓』の制作者・飯野賢治さんとの対談は思い出深いですね。僕にとってゲームは人生。一生愛し続けます。



⬅Mana様の大のお気に入りの1本『スクランブル』。機銃とボムを駆使して、敵地を進んでいく。燃料切れで死ぬことも多かった



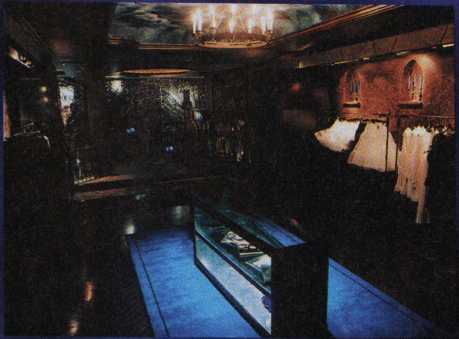
➡ゲーム史上に燦然と輝くタイトーの『スペースインベーダー』。名古屋撃ち、レインボー撃ちなど多数のウラ技が発見されたことでも有名

Mana様のお店

Moi-même-Moitié

Elegant Gothic Lolita Aristocrat Vampire Romance

ついにオープン





⬅ショーケースの片隅には、Mana様の私物のゲーム機が置かれている



➡天井には、悪魔をテーマにした壁画まで描かれている。こんなお店は初めて



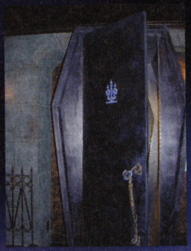
Moi-même-moitié
(モワ メーム モワティエ)

住所：東京都港区北青山3-10-6 青山パークスビル１Ｆ
電話：03-5464-3911
ファックス：03-5464-3912
営業時間：朝11時〜夜８時
定休日：火曜

＊現在、バッグやポーチ、アクセサリー類を販売中。洋服はサンプル（春夏モノ）を展示し、予約注文の受付のみを行なっています。



⬆入口を入って、最初に見えるのが、この墓場。かなりこったディスプレイだ



➡試着室もこっていて、棺桶型になっている。だが、これが意外とかわいい！

怪奇幻想ゴシックの世界が広がる空間

Mana様がプロデュースするこのお店には、十字架や棺をモチーフにした小物、アクセサリーや、ダークでエレガントな洋服が揃っている。徹底的にこだわったゴシックな内装も一見の価値あり。

ゲーム攻略本&CDガイド

攻略本もCDも、ゲーム関連情報はすべてじゅげむにおまかせあれ!

10月発売のゲーム攻略本情報

冬の到来を、肌で感じる季節となりました。季節の変わり目は体調を崩しやすく、お家でぬくぬくとゲームするのが正しいようです。

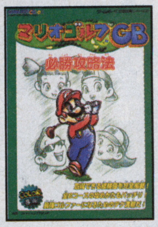
発売日	タイトル	ハード	出版社	価格
発売中	角川ゲームコレクション ゲートキーパーズ 公式キャラクターファイルGO! GO!	PS	角川書店	1200円(別)
発売中	モンスター・コレクション ～仮面の魔導士～ 完全攻略ガイド	PS	角川書店/メディアワークス	950円(別)
発売中	ZEUS Ⅱ Carnage Heart 公式攻略ガイド	PS	角川書店/メディアワークス	950円(別)
発売中	スーパーロボット大戦 コンプリートボックス バーチャルスタジアム 完全攻略ガイド	PS	角川書店/メディアワークス	1500円(別)
発売中	立体忍者活劇・天誅 忍 凱旋 虎の巻任務作成ガイド+B7	PS	角川書店/メディアワークス	1500円(別)
発売中	夕闇通り探検隊 公式攻略ガイド	PS	角川書店/メディアワークス	980円(別)
発売中	電撃攻略王DEEP SDガンダム G GENERATION-0 超完全攻略バイブル	PS	角川書店/メディアワークス	1800円(別)
発売中	REVIVE…～蘇生～ 公式攻略ガイド	DC	角川書店/メディアワークス	1200円(別)
発売中	ドラゴンクエストキャラクターズ トルネコの大冒険2～不思議なダンジョン～公式ガイドブック	PS	エニックス出版	1238円(別)
発売中	エニックス ミニ百科シリーズ モンスターファーム2最強CDデータブック1000! Ⅲ	PS	エニックス出版	933円(別)
発売中	エニックス ミニ百科シリーズ モンスターファーム2最強CDデータブック1000! Ⅳ	PS	エニックス出版	933円(別)
発売中	エニックスミニ百科シリーズ ゲームボーイ用ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ公式ガイドブック 上巻	GB	エニックス出版	933円(別)
発売中	エニックスミニ百科シリーズ ゲームボーイ用ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ公式ガイドブック 下巻	GB	エニックス出版	933円(別)
発売中	BOYS BE…セカンドシーズン 公式ガイドブック	PS	講談社	1300円(別)
発売中	装甲騎兵ボトムズ 鋼鉄の軍勢 公式ガイドブック	PS	講談社	1200円(別)
発売中	ゼウスⅡ カルネージハート 詳解OKE読本	PS	講談社	1300円(別)
発売中	バイオハザード3 ラストエスケープ 完全攻略マニュアル	PS	講談社	1100円(別)
発売中	格闘料理伝説ビストロレシピ ～激闘★フードンバトル編～ 完全攻略ガイド	GB	講談社	850円(別)
発売中	プレイステーション完璧攻略シリーズ 実況パワフルプロ野球99 開幕版サクセスモード公式完全ガイドブック	PS	双葉社	1400円(別)
発売中	プレイステーション完璧攻略シリーズ Gジェネレーションゼロ MS進化論	PS	双葉社	1800円(別)
発売中	プレイステーション完璧攻略シリーズ ゲッターロボ大決戦! 必勝攻略法	PS	双葉社	1300円(別)
発売中	NINTENDO64完璧攻略シリーズ スーパーロボット大戦64必勝攻略法	N64	双葉社	1800円(別)
発売中	ゲームボーイ完璧攻略シリーズ マリオゴルフGB必勝攻略法	GB	双葉社	950円(別)
発売中	ペルソナ2 罪 公式ガイドブック 完全版	PS	アスペクト	1300円(別)
発売中	みんなのGOLF2公式ラウンドガイド	PS	アスペクト	1300円(別)
発売中	機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…… コンプリートガイド	PS	アスペクト	1000円(別)
発売中	プロ野球チームをつくろう! コンプリートガイド	DC	アスペクト	1300円(別)
発売中	The Art of Metal Gear Solid	PS	ソフトバンク パブリッシング	1300円(別)
発売中	格闘料理伝説ビストロレシピ～ワンダーバトル編～ パーフェクトガイド	PS	ソフトバンク パブリッシング	980円(別)
発売中	SDガンダム G GENERATION-0 パーフェクトガイド	PS	ソフトバンク パブリッシング	1500円(別)
発売中	機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で 戦術マニュアル	DC	ソフトバンク パブリッシング	1800円(別)
発売中	ワンダースワン必勝法スペシャル Harobotsを一生楽しむ本	WS	勁文社	820円(別)
発売中	プレイステーション必勝法スペシャル SDガンダムG GENERATION-0 を一生楽しむ本	PS	勁文社	1600円(別)
発売中	続 御神楽少女探偵団～完結編～ 完全ガイドブック	PS	勁文社	1200円(別)
発売中	じゅげむBOOKS カルドセプト エキスパンション セプターズギルドVOL.2	PS	メディアファクトリー	1500円(別)
発売中	じゅげむBOOKS「スーパーロボット大戦64+スーパーロボット大戦リンクバトラー」攻略聖典	N64・GB	メディアファクトリー	1300円(別)
発売中	making of COWBOY BEBOP 「RECKLESS PLAYERS」	その他	メディアファクトリー	1500円(別)
発売中	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 完全攻略マニュアル	NG	芸文社	1800円(別)
発売中	ネオジオポケット最終攻略 ネオジオポケットカラー	NGP	芸文社	1000円(別)
発売中	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン4 パーフェクトガイド	PS	新紀元社	1300円(別)
発売中	マーメノイド 設定資料集	PS	新紀元社	2000円(別)
発売中	バイオハザード3 LAST ESCAPE THE FASTEST	PS	集英社	1000円(込)
発売中	モンスターファーム2 IMa公式スーパーバトルガイド	PS	集英社	1400円(込)
発売中	ハイパープレイステーション・ロボミックス	PS	ソニー・マガジンズ	1280円(別)
発売中	プラネットライカ ハイパーガイドブック	PS	ソニー・マガジンズ	1600円(別)
発売中	ゲームの歩き方BOOKS SDガンダム G GENERATION-0 プロフィール100%完全達成編	PS	徳間書店/インターメディアカンパニー	890円(込)
発売中	ゲームの歩き方BOOKS PET PET PET	PS	徳間書店/インターメディアカンパニー	890円(込)
発売中	聖剣伝説 LEGEND OF MANA アルティマニア	PS	デジキューブ	1500円(別)
発売中	デュープリズム 秘密の遺産攻略本	PS	デジキューブ	1000円(別)
発売中	アークザラッドⅢ キャラクターズ&ワールド	PS	NTT出版	850円(別)
11月11日	ハーレムビート You're The One 公式攻略ガイド	PS	講談社	1100円(別)
11月11日	ジョジョの奇妙な冒険(仮)	PS	集英社	2000円(込)
11月11日	クロノ・トリガー(仮)	PS	集英社	価格未定
11月18日	アークザラッドⅢ(仮)	PS	集英社	1200円(予)
11月25日	クロノ・クロス(仮)	PS	集英社	価格未定
11月上旬	フロントミッション サード 攻略本(仮)	PS	デジキューブ	価格未定
11月上旬	フロントミッション サード パーフェクトワークス	PS	デジキューブ	価格未定
11月中旬	NINTENDO64完璧攻略シリーズ オウガバトル64必勝攻略法	N64	双葉社	1800円(別)
11月末日	角川ゲームコレクション ゲートキーパーズ 公式タクティカルファイルGO! GO!	PS	角川書店	1200円(別)
11月予定	幻想水滸伝Ⅱ 108星キャラクターガイド	PS	新紀元社	1800円(予)
11月予定	じゅげむBOOKS ゲームソフト全チェックガイド	その他	メディアファクトリー	680円(別)
12月1日	じゅげむBOOKS ファイアーエムブレム トラキア776(仮)	NP	メディアファクトリー	価格未定
12月17日	じゅげむBOOKS BB爆外伝2(仮)	GB	メディアファクトリー	価格未定
12月予定	じゅげむBOOKS サンライズ英雄譚(仮)	DC	メディアファクトリー	価格未定
12月予定	じゅげむBOOKS 槍魔灯(仮)	PS	メディアファクトリー	価格未定

※ここに掲載されている攻略本・CDデータは、9月24日までに公開された情報に基づいて作成しています。そのため、予期なくタイトルや価格が変更されたり、発売延期になることもあります。

PICK UP 今月オススメの攻略本&CD4選

攻略本

ゲームボーイ完璧攻略シリーズ マリオゴルフGB必勝攻略法
双葉社／発売中／950円(別)



実戦テクニックを含めた基礎知識を始め、マリオンクラブハウスの攻略、幻のショートコースを含めた各コースガイドが、ぎっしり詰まった一冊。何度も楽しめるゲームだけにファン必携の作りだ。

ドラゴンクエストキャラクターズ トルネコの大冒険2 ～不思議なダンジョン～ 公式ガイドブック
エニックス出版／発売中／1238円(別)



本書では、極める要素が広がった『トルネコの大冒険2』の「不思議なダンジョン」を徹底的に攻略し、登場するアイテムやモンスターのパーフェクトデータを網羅。究極テクニック50は見逃せない。

カルドセプト エキスパンション セプターズギルド Vol.2
メディアファクトリー／発売中／1500円(別)



コアなファンを惹きつけてやまない『カルドセプト エキスパンション』。本書はPS用のROMが付属されるので、そのデータをダウンロードして楽しめる。シールとカードも付録されお薦めの一冊。

making of COWBOY BEBOP「RECKLESS PLAYERS」
メディアファクトリー／発売中／1500円(別)



本書は、人気アニメ『COWBOY BEBOP』のビデオなどのライナー用に収録されたインタビューを再収録している。来年の映画化に向けてのエピソードも収録されていて、ファン必見の一冊。

10月発売のゲームCD情報

出会いの数だけ別れが訪れる。それはゲームにしても同じ。熱く同じ時間を過ごしたあの時を、しっとり激しく思い出してください。

発売日	タイトル	レーベル名	価格
発売中	With you～みつめていたい～ -インストゥルメンタル- 通常盤	NECインターチャネル	3000円(込)
発売中	まぼろし月夜　オリジナル・サウンドトラック	NECインターチャネル	3000円(込)
発売中	LIKE A CANDLE　C/W Fallin' Angel	NECインターチャネル/キングレコード	1050円(込)
発売中	Pigeon	NECインターチャネル/キングレコード	1050円(込)
発売中	WILD ARMS 2nd IGNITION　オリジナル・サウンドトラック	SPE・ビジュアルワークス	3059円(込)
発売中	WILD ARMS　オリジナル・サウンドトラック	SPE・ビジュアルワークス	2345円(込)
発売中	「俺の料理」オリジナル・サウンドトラック	SPE・ビジュアルワークス	2345円(込)
発売中	pop'n music 2　Original Soundtracks★new songs collection	キングレコード/コナミミュージック/KONAMIX	2243円(込)
発売中	beatmania ANIMEMIX～featuringダイナミックプロ～	キングレコード/コナミミュージック/KONAMIX	2447円(込)
発売中	beatmania ANIMEMIX～featuringタツノコプロ～	キングレコード/コナミミュージック/KONAMIX	2447円(込)
発売中	RADIO DRAMA　THE KING OF FIGHTERS'99	PC／サイトロンレーベル	2940円(込)
発売中	-Fantastic Character Series- Lの季節 A piece of memories	PC／サイトロンレーベル	2940円(込)
発売中	-Fantastic Character Series- 悠久幻想曲3 Perpetual Blue	PC／サイトロンレーベル	2310円(込)
発売中	バイオハザード3 ラストエスケープ　オリジナル・サウンドトラック	カプコン	2940円(込)
発売中	バイオハザード　オーケストラアルバム	カプコン	2940円(込)
発売中	CDドラマコレクション　封神演義　LEVEL-Ⅱ	コーエー	3000円(込)
発売中	All night? All right! ～夜を始めよう～	コーエー	1050円(込)
発売中	トゥルーラブストーリー2 ドラマCD act.5～この街のどこかで～	ファーストスマイル・エンタテインメント	3000円(込)
発売中	トゥルーラブストーリー2　ボーカルコレクション	ファーストスマイル・エンタテインメント	3000円(込)
発売中	DRAMA CD with filmmaking methed センチメンタルグラフティ2 ～エピローグ～	ムービック	2800円(別)
発売中	ドラマCDセンチメンタルグラフティ2	ムービック	2800円(別)
発売中	ゲッターロボ大決戦　オリジナルサウンドトラック	エアーズ	2718円(別)
発売中	パワーストーン　オリジナル・サウンドトラック　ラウンド2	avex theatre museum	3059円(込)
発売中	ZUNTATA NIGHT/ZUNTATA	ZUNTATA RECORDS	2550円(込)
発売中	ソウルキャリバー　オリジナルサウンドトラック	バンダイ・ミュージックエンタテインメント	3000円(込)
11月3日	いっしょにいたいから／風になってその胸に	キングレコード/コナミミュージック	1020円(込)
11月3日	Harlem Beat　オリジナル・ゲーム・サウンド	キングレコード/コナミミュージック	2549円(込)
11月3日	-ORIGINAL SOUND TRAX- NEO GEO POCKET SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ	PC／サイトロンレーベル	1890円(込)
11月6日	ONE ～輝く季節へ～ ドラマ1(仮)	ムービック	3000円(別)
11月17日	-Fantastic Character Series- 悠久幻想曲4 Colors	PC／サイトロンレーベル	2940円(込)
11月20日	「ウンジャマ・ラミー」オリジナル・サウンドトラック	SPE・ビジュアルワークス	2345円(込)
11月20日	アランドラ2「Carry On Everyday」	SPE・ビジュアルワークス	1020円(込)
11月20日	デュープリズム オリジナル・サウンドトラック	デジキューブ	2718円(別)
11月20日	ファイナルファンタジーⅧ オリジナル・サウンドトラック	デジキューブ	2718円(別)
11月26日	pop'n music A-type(POP-tune)	キングレコード/コナミミュージック/KONAMIX	1050円(込)
11月26日	pop'n music B-type(ROCK-tune)	キングレコード/コナミミュージック/KONAMIX	1050円(込)
11月26日	勇気の神様／もっと！モット！ ときめき'99	キングレコード/コナミミュージック	1020円(込)
11月26日	PS版 グローランサー オリジナル・ゲーム・サントラ	キングレコード／アトラス	3000円(込)
11月26日	DC版 REVIVE～蘇生～ オリジナルサウンドトラック	キングレコード	3059円(込)
11月26日	恋する季節～ぽけかの　由美・静香・史緒～	データム・ポリスター	2200円(込)
11月26日	un-Balance ～from pop'n music 3～	キングレコード/コナミミュージック	1050円(込)
11月26日	なんか変だ! ～from pop'n music 3～	キングレコード/コナミミュージック	1050円(込)
11月27日	DRAMA CD with filmmaking method センチメンタルグラフティ2 ～プロローグ～	ムービック	2800円(別)
12月1日	CDドラマコレクション　封神演義　LEVEL-Ⅲ	コーエー	3000円(込)
12月3日	『魔剣X』 オリジナル・サウンドトラック	キングレコード／アトラス	3000円(込)
12月3日	beatmania ANI-SONGS MIX featuring 円谷プロ ultramaniax//RHYTHM	キングレコード/コナミミュージック/KONAMIX	2447円(込)
12月3日	ときめきメモリアル2　オリジナル・ゲーム・サントラvol.1	キングレコード/コナミミュージック	3364円(込)
12月3日	forever with you/藤崎詩織ベスト	キングレコード/コナミミュージック	2548円(込)
12月4日	ONE ～輝く季節へ～ ドラマ2(仮)	ムービック	3000円(別)

CD

ソウルキャリバー オリジナルサウンドトラック
バンダイ・ミュージックエンタテインメント
発売中／3000円(込)



『ソウルキャリバー』のオリジナルサウンドトラック。収録されているのは全33曲で、初回版には、ボーナスCDが付いてくる。そのCDには、アーケード版の楽曲2曲とリミックス2曲が収録されておりファン必聴の作品。

バイオハザード3 ラストエスケープ オリジナル・サウンドトラック
カプコン／発売中
2940円(込)



追跡者が追加され一層怖さが増した『バイオハザード』のオリジナルサウンドトラックは2枚組で、超お買得！ サウンドを担当した上田雅美氏を始め、各音楽担当のメッセージも掲載されていて、裏側も知ることができるぞ。

まぼろし月夜 オリジナルサウンドトラック
NECインターチャネル
発売中／3000円(込)



恋愛アドベンチャー『まぼろし月夜』のサウンドトラックが登場。オープニングテーマ『そよ風の訪問者』とエンディングテーマ『まぼろし月夜』の他にBGM39曲を収録。それぞれのキャラクターとの思い出が蘇る一本。

トゥルーラブストーリー2 ドラマCD act.5 ～この街のどこかで～
ファーストスマイル・エンタテインメント
発売中／3000円(込)



好評ドラマシリーズの第5弾は、深山早苗と、君子がメインに構成されている。収録曲は全6曲でどれもこれもゲームシーンが蘇るものばかり。なお、「指切りしよう」はショートバージョンとなって収録されている。

岡本吉起の人生相談

題字／岡本吉起

つまらん悩みに昇龍拳



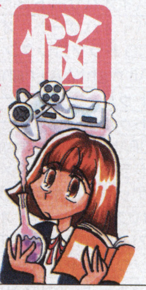
最終回

サルのキグルミが世界一似合う男・岡本吉起氏。本業はゲームクリエイターながら、その他の課外活動も精力的にこなす！　そんな人生経験豊富な岡本先生が読者のいかなる悩みにも、ズバリとお答えしていきます！

ついに迎えた最終回！今後は一体どうなるの

秋の東京ゲームショウでも精力的に活動していたカプコンの名物常務・岡本吉起氏。その岡本先生が読者のどんなお悩みにも鮮やかな回答を披露してきた当コラムも今回で最終回。有終の美を飾るのは、これまた真剣な悩みを持つ男女2名。さて、どんな答が飛び出すのやら。それから、最後に岡本先生からのお言葉があるので、忘れずに見てね。

悩　ゲームデザイナーになりたいのですが…



私（高校1年、16歳、女）は一生懸命勉強して、今年、希望した高校（おそらく県内トップ）に入学することができました。もともと頭はよくないのに小さな頃から「将来、薬剤師になりたい」といってたので、両親も喜んでくれたんです。でも最近はシナリオライターやゲームデザイナーの仕事につきたいと思うようになったんです。

だけど、何年も塾へ通わせてくれた両親に、ゲーム関係の大学へ進ませて欲しいと言えるほどの勇気がありません。

友人に相談したら、「成績が悪いから、ゲームやマンガに現実逃避するんだ」って言われ「あぁ、そうかもしれない…」と思ったり、自分でも何をすればいいのかよくわからなくなってきました。私は今、どうすればいいのでしょうか？

（箱詰めみかん（仮））

喝　薬剤師はやめておいた方が得だぞ！



どんな職業に就いてもいいと思うが、薬剤師は割にあわないぞ。学校の偏差値は高いし、授業料は高額、それなのに、就職してから、給料は安いし、病人としか会えない。

お前は、両親に「薬剤師になりたい」って言ったことを気にしているようだが、進路が変わることはよくあることだ。高2に進級してから「大人になって、薬剤師って職業がキビシイことに気が付いた」って言えばいいんだ。そして、ほかの職業を目指せ。

それから、ゲーム関係の大学に行きたいようだが、そんなモノはない。シナリオライター、ゲームデザイナーになりたいなら、通常の文学部でOKだ。ゲームは趣味で、パソコン、インターネットができる程度で十分。現にオレは、ワープロも打てないんだ！

悩　ゲームのアイデアをたくさん考えました



悩み相談ではないんですが、こんなゲームがあったらなぁとか、関係者でもないのに考えたこと、ありませんか？

自分（27歳、男）も関係者でもないのに（まったくゲーム自体もそんなにしないのに）半日くらいこんなゲームあったらなぁとか考えて、気付いたら、なんでこんなこと考えてたんだろう、という具合で。でも、一応考えたアイデア見てもらえませんか？

初めに書いた悩み相談的に言うと、『発表する場もないのに、ゲームのアイデア考えましたけど、どうしたらいいですか？』です。

では、次にアイデアをぎっしり書きますので、よかったらサインと交換してもらえませんか？（アイデア料として）

（編集部注：アイデアは、7本ありましたが、誌面の都合で割愛させて頂きました）

（ゲーセン好きの田舎のにいちゃん（仮））

喝　お前の投稿は勇気ありすぎだ！



オレもよくあるよ。夜中にネタとか考えて、「これはおもしろい」って、メモったりするんだ。

「どこの馬の骨とも分からない牛の骨」。

キャー、おもしれーって、メモって、朝見て、ゾッとするんだ。お前もゾッとしろ!!お前のネタもそのレベルだ。オレの場合、朝、気が付くから、発表しないけれど、お前は、勇気ありすぎて、投稿までしてきやがって、バカヤロー。そんなのはプロに任せとけ。ただ、ハガキとしては、殿堂入りだ。じゅげむの編集部に額縁入りで、飾っておいてやるからな。あ、でも編集部がなくなっちゃうか！

最後のお言葉



定期的にページをもらえたので、身体を張って、やってきたのに、部数を伸ばすことはできなかった。それが残念だ。もし、復活することがあれば、買ってくれとは言わないが、読んで欲しい。

9月の岡本語録

まだ30代なのに痛風にかかった



⬆ゲームショウ当日、すでに痛風だった。だが、無理に笑顔を見せる岡本吉起氏

痛い話が続いて申し訳ないけど、38歳の若さで痛風を発病して、杖がないと歩けない身体になっちまった。この痛風ってのは、肉とか酒みたいなモノを喰いすぎるとかかる病気で、名前の由来は「風が吹いても、痛いから」。

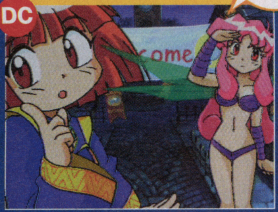
何じゃそりゃ、痛すぎ！一般にはゼイタク病とか言われてるけど、オレの場合は連日の出張と接待から来た職業病だ！　ふざけんな、大好物の甲殻類がアレルギーで喰えないのに、この上、食事制限できるか！　というわけで、焼肉もビールもガマンしない決意を固めたぞ！　でも、クスリは飲む。

イラスト／おがち　構成・文／勝見正克（K's office）　撮影／松本朋之　伊勢和人

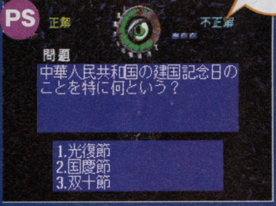
じゅげむ álacarte

じゅげむ・アラカルト

近日発売ソフト10本!





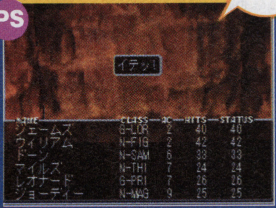




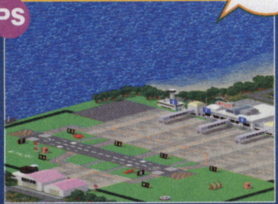














チャルメラのラッパの音に下町の人情の味を思い出す郷愁ラーメンゲーム登場!

Victor Interactive Software PART-1

チャルメラ

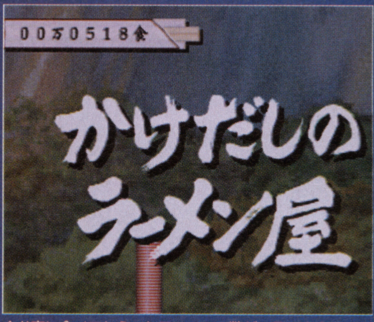
即席ラーメンの老舗・明星食品のロングセラー、チャルメララーメン。そのイメージキャラクターであるチャルメラおじさんを主役に据えた、ノスタルジックな魅力たっぷりのゲームが登場！住民とコミュニケーションを取りながら自分だけのラーメンを自由に作り上げていく。名産ラーメンから奇抜でユニークなラーメンまで、あらゆるラーメンを自在に作っていけるのだ！

昔ほど頻繁にはラーメン屋の屋台を見なくなった今。手作りのアツアツのラーメンと下町の風景、そんなノスタルジックな郷愁をゲーム化した、レトロなノリが新しいラーメン作りシミュレーションだ。プレイヤーはラーメン屋のおじさんとなり60年代風の街並みの中、屋台でラーメンを売っていく。目標はデカく、日本一のラーメン屋を目指すこと！　そのために食材を手に入れて組み合わせ、自分だけのラーメンを作り上げていくわけだ。人情味あふれる登場人物たちとのやりとりをかわしていくうちに、ホロリと郷愁を覚えてしまう。そんな、懐古的な魅力がたっぷり詰まった1作だ。

DATA

チャルメラ
- ●プレイステーション
- ●ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）
- ●ラーメンプレイゲーム
- ●11月下旬発売予定
- ●5800円

構成・文／城戸芳充（レッカ社）



↑お客に食べてもらったラーメンの数が、そのままラーメン屋としてのランクとして評価されていく。美味いラーメンで多くの客をうならせよう

大注目！ チャルメラ食べて『チャルメラ』が当たる!!

なんと本作『チャルメラ』の発売を記念して、明星食品との全面タイアップキャンペーンが実施される!　チャルメララーメンの5食パックに同封されるキャンペーンハガキのスピードくじで大当たりがでれば、このゲームソフトがもらえるのだ!!　大好きなラーメンを食べてラーメンのゲームがもらえるなんて、まさに至福。

とびきりウマい自作ラーメンで日本一の座をつかみ取れ！

ラーメン作りに用意された食材はなんと約130種!　評判のラーメンを作り上げよう。

ラーメンを作ろう!

作れるラーメンのバリエーションは驚くほど豊富。ありとあらゆる食材が用意され、想像力を駆使してどんなラーメンでも作っていける!　はたして、町のラーメン好きの期待を上回る、極上のラーメンを作り上げることができるか?



↑食材を変えればキチンと外観も変化。名前も自由につけられます

①ダシ・麺・タレを選択



➡まずは基本である、ダシや麺を選択あるので注意

②隠し味から具もチョイス!



➡なんと具や隠し味まで加えることができる

屋台で売り歩こう!

売り歩くラーメンが完成したら、いざ町へと出発。町の人たちに食べてもらって評判を確かめるのだ。住人たちはみんなラーメンの味にはうるさく、さまざまな注文を入れてくる。それを参考に、さらなる味の追求をしていくのだ!　また、さまざまなイベントを経験していくことで新たな食材が手に入ることも……。



↑住民たちの注文はかなり具体的。こちらも作りがいがあるってものです



↑さまざまな人との出会いも経験していく。シナリオ展開も人情味溢れる!

ゲームのツボはここ!

PICK UP POINT

- ノスタルジー度……★★★★
- 満腹度……★★★★★
- ラーメン通度……★★★★
- ホロリ人情度……★★★½

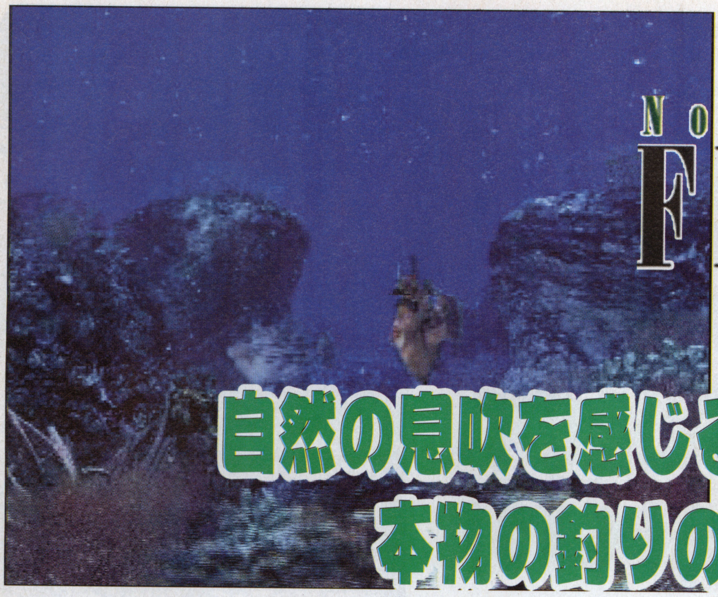
ラーメンを売り歩くのが目的だが、小難しい経営要素はなく、誰でも気分を楽しんでいけるのがいい。作れるラーメンの組み合わせは数万通り以上もあり、奇天烈なラーメンも作れるため、自分だけのラーメン作りに思わずハマり込んでしまうのが楽しい。

プロデューサー 沓澤順一

「ウンチクを語る楽しさを味わってください!」

「ラーメンをゲームにする」これ自体は誰もが考えつきそうなことなんだけど、実際にゲームにするのは、なかなか難しかったですね。味や匂いが表現できないわけですから。ただラーメンって実食する楽しみとは別に、もう1つウンチクを語る、聞くという楽しみもあるんです。その人独自のウンチクを語ったり聞いたりするのが楽しいですよね。このウンチクを取り入れてゲームにしたんです。登場キャラ全員が、プレイヤーのラーメンに対してツッコミを入れてきます。「自分だけのラーメンを作って、そのウンチクが入る」ので、プレイヤーは攻略に燃えるというわけです。スープのダシ具合まで考えて作れるので、いろんなラーメンを作ってください。





自然の息吹を感じる映像と本物の釣りの手応え!

Victor Interactive Software PART-2

No.1 FISHING GAME

FISH EYES II

【フィッシュアイズII】

『ぬし釣り』シリーズで有名なパックインソフトが放つもう1つの釣りゲーム、それがこの『フィッシュアイズII』だ。徹底したリアルさを狙った作風は、大人の釣りファンも満足できること間違いなし。前作以上にバラエティに富んだプレイモードを用意、ポケットステーションやつりコンなどの周辺機器にもバッチリ対応し、ずっしりした遊びごたえを楽しんでいける。

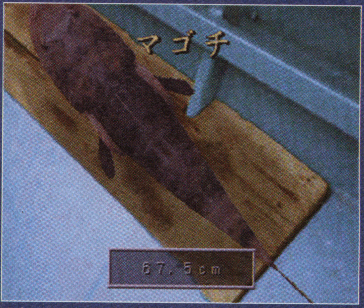
DATA	
	フィッシュアイズII
	●プレイステーション
	●ビクターインタラクティブソフトウエア(パックインソフト)
	●釣り
	●2000年1月予定

構成・文/城戸芳充(レッカ社)

美しいグラフィックが好評を博した本格派釣りゲーム『フィッシュアイズ』に、ファン待望の続編が登場する。このゲームでは、まるで写真と見まがうほどに美しいゲーム画面を実現しており、釣りの魅力と興奮をまるごと体験できてしまうのだ。用意されたステージや魚の種類も前作を楽に凌駕するボリューム。川釣りだけでなく、海釣りや海外ステージでのトローリングなども楽しめるようになっており、遊びごたえも抜群だ。さらには、釣った魚を水槽で飼育できたり、ロッドやリールをコレクションするといった釣りならではの付加的な要素も倍加されている。多角的な楽しみ方を提供してくれるわけなのだ!



➡水中のグラフィックはもちろん、魚の挙動もなかなかリアルに再現されている。アタリの後の息詰まる緊張感も本物そのままだ



⬆今回は日本国内だけではなく、全世界の釣り場で釣りを楽しんでいける! 魚の種類も追加され、釣り上げる楽しさもいっそう増した

オトナの余暇をゆったり楽しむ、リアル派指向の釣りを堪能!

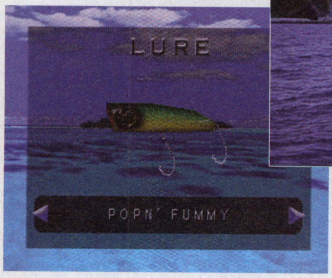


雄大な大自然の景観を美麗CGで再現!

本作は特に大自然のリアリティを再現することに全力が注がれている。釣りの魅力をギュッと凝縮した1作になっているのだ。

⬅川の流れやせせらぎの音、鳥のさえずりなども再現。釣り場の空気をまざまざと仮想体感できる

前作をはるかに超す、驚きのボリューム!





⬅⬆前作では7ヵ所だった釣り場が、本作ではなんと23所に倍増。魚も全70種類と前作比10倍のボリュームになっている



これぞ釣り師の醍醐味!? 道具集めにこだわる

⬅ロッドやリール、針や仕掛けなど釣り道具を計500種類も用意。ステージをクリアしていくことで入手できるのだ

ゲームのツボはここ!

PICK UP POINT

- 映像美麗度……★★★★
- 釣りマニア度……★★★½
- 大自然度……★★★★★
- 遊びがい度……★★★½

グラフィックの美しさや魚のリアルな動きなどはピカイチで、臨場感たっぷりに釣りの楽しさを体験できる。前作に比べあらゆる面でボリュームアップが施されている。前作を遊びつくしたファンを含め、多くの釣りファンにオススメできる1本だ。



開発チームCRAZE プロデューサー

金沢十三男

「世界一の釣りゲームを目指して作りました。」

ボリューム、リアルさなどすべての世界で一番の釣りゲームを作ろうと開発全員ががんばっているので、この『フィッシュアイズII』が世界で一番の釣りゲームであることは間違いないです(笑)。

希望を言えば、釣りをしない人もぜひ楽しんでほしい。と言うのも、僕自身が釣りをほとんどやらないので(笑)。でも、この作品は絶対に面白い。釣りをやらない僕が言うんだから間違いないでしょう(笑)。釣りをする人には、こだわって作っている部分を感じてほしいです。とにかく、釣りゲームをかうならこれ1本で十分、という作品を目指したので、ぜひ期待してください。CRAZEならではの「隠し」も満載です。

Victor Interactive Software PART-3

ぼくじょうものがたり

牧場物語

ハーベストムーン



ほのぼのした牧場生活を通じて、人生をもシミュレートしよう！

牧場を営みながら農業や酪農作業を体験できる人気シミュレーションが、ついにプレイステーションで発売される。独特のほのぼのテイストはそのままに、農作業以外のイベントなどの要素が数多く盛り込まれたボリューム満点の内容だ。シリーズの集大成ともいえる完成度と奥の深さで、子供から大人までどっぷりハマれる！

DATA	牧場物語～ハーベストムーン～
	●プレイステーション
	●ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）
	●牧場生活シミュレーション
	●12月16日発売
	●5800円

構成・文/渡辺規幸（レッカ社）

緑に囲まれた場所で畑仕事に汗水流す田舎の生活は、人混みだらけの都会の中で暮らす人なら一度は体験してみたいもの。とは言え人々はその憧れと同時に、現実はそんなに甘くないことも理解しているはずだ。しかし、ゲームの世界なら農作業の美味しい所だけを味わうことができる。『牧場物語』シリーズが根強い人気を誇るのは、そんな理由からだろう。

このゲームは、年間を通して各季節に応じた作物を栽培したり、家畜を繁殖させたりして、自分の牧場を発展させるのが目的だ。もちろんメインは農作業だが、時には仕事そっちのけで一日中釣りや山菜取りに没頭できるのも魅力。

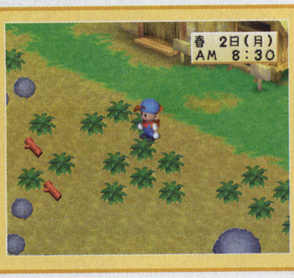
また今回も結婚といった要素も盛り込まれており、恋愛を楽しむことだってできるのだ。これはもう牧場生活というより、人生体験ソフトといってもいい。自由度の高い箱庭生活は、一度始めたら病みつきになること間違いなし！



➡農作業で溜まった疲労は温泉で洗い流す。こんなユニークな要素が豊富に用意されているので、飽きることなく楽しめる

思い出が詰まった牧場の再建はなるか？

主人公が子供の頃、夏休みに遊びに来ていた祖父の牧場。だが祖父の死後、後継者のいない牧場は荒れ果てる一方だった。それから十数年、久しぶりに牧場を訪れた主人公は、その建て直しを決意する。



➡雑草が生い茂る牧場跡地。ここを立派な牧場にできるかはプレイヤーの努力次第だ



⬆牧場生活のノウハウはゲーム中に登場する人たちが細かく解説してくれるので、初めてプレイする人でも安心。こういった親切設定もシリーズの魅力だ

牧場経営の第一歩は近所付き合いから！

プレイヤーがお世話になるなる街には、個性豊かな人々が住んでいる。彼らとの交流が、牧場再建のためには必ず役に立つはずだ。もちろん花嫁候補もたくさんいる！



➡全体マップで見れば小さな街だが、1回では全部見られないほどのイベントの宝庫でもある。楽しむポイントは盛りだくさんだ





➡ゲーム全体に漂うのんびりした雰囲気が、街の人たちにもぴったりと当てはまる

街の人たちは皆いい人ばかり







⬆女の子との交流は特に重要。会話選択によって好感度が変化することもある

ゲームのツボはここ！

PICK UP POINT

肉体労働度……★★★★★
自然満喫度……★★★★
ほのぼの度……★★★★
指ご近所交流度…★★★★★

作物栽培、家畜の育成、人々との交流という3本柱がさらにパワーアップ。牧場暮らしの醍醐味を隅々まで体験でき、さらに多彩なイベントの追加で、単調な農作業の繰り返しにならないのも嬉しい。プレイヤーの数だけ物語が展開される、奥の深い牧場運営が楽しめる。


PlayStation
ひとりでも
孤独ではないから
釣りは楽しい。
If you want to be happy for a day, get drunk.
If you want to be happy for a week, get married.
If you want to be happy for a life, take up fishing.
©2000 Victor Interactive Software Inc.
2000.1 January FISH ON !!
No.1 FISHING GAME
FISH EYES II
【フィッシュアイズ II】標準価格5,800円（税抜） ●2プレイ対戦可能 ●デュアルショック対応 ●ポケットステーション対応 ●つりコン(アスキー社製) 対応 ●3D音響システム
そよ風が頬をよぎり、川のせせらぎに耳を傾け、魚たちと戯れる。競うためではなく、自然を感じるために釣りをする。そんなマインドから生まれた、ネイチャー感覚のフィッシングゲームです。
●生き生きと泳ぎ回る魚は全70種類。●釣り場は川、湖、海の23ステージ。海外ステージではトローリングも登場。●ロッド、リール ハリ、仕掛けなど釣り具は充実の500種類。ルアーはフライを合わせて100種類。●釣った魚は水槽の中で飼育ができて鑑賞はもちろん大きく育てて放流することも可能。●つりコンを使えば臨場感バツグン。●ポケットステーション対応。本編では釣れない魚が登場。
※写真はすべてゲーム中の画面です。
Victor Interactive Software
ビクターインタラクティブソフトウエアの最新情報満載! http://www.vis.co.jp
株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア 〒150-8915 東京都渋谷区渋谷3-9-9東京建物渋谷ビル7F
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。また"DUAL SHOCK""PocketStation"は同社の商標です。"つりコン"は、株式会社アスキーの商標です。
PocketStation
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応


PlayStation
ゲームにダシがきいてます。
チャルメラ
あのラーメンがゲームになる。
つくって楽しいラーメンプレイングゲーム、
'99年11月下旬発売予定。
◎自分だけの究極オリジナルラーメンをつくろう。
タレ、ダシ、麺、具など約100種類の食材を使ってのラーメンづくりは超本格的。
トンコツ、味噌、東京しょうゆはもちろん、今話題のご当地ラーメンにもチャレンジできます。
◎あのチャルメラの世界を初めてグラフィックで表現。
どことなく懐かしい「ラーメン街」を冒険すれば、楽しいイベントが盛りだくさん。
チャルメラ・ラッパを鳴らし、屋台を引いて、日本一のラーメン屋をめざしませんか。
PACK-IN-SOFT
Victor Interactive Software Inc.
※画面は全て開発中です。©1999明星食品／Victor Interactive Software Inc.
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
パック イン ソフト 〒150-8915 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル7F 株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア ［ホームページURL］http://www.vis.co.jp/

楽しい牧場生活の過ごし方

農作物編

牧場経営の第一歩は、なんといっても作物を栽培することから始まる。畑を耕して種を植え、毎日世話をする楽しさは1作目から変わらない。そうして実った作物を出荷してお金を手に入れ、牧場の規模を拡大していくのがゲームの基本だ。本シリーズでは、努力した分だけそれに応じた見返りがある。労働の喜びが直に堪能できるので、働きがいは満点だ。でも働きすぎて体調を崩さないように気をつけよう。

農作業の心強い味方 コロボックル登場！

牧場の規模が大きくなってくると、すべての作業を1人でこなすのは大変。そこで頼りになるのがコロボックルと呼ばれる妖精たちだ。ゲーム中彼らと友達になると、畑の水やりや収穫などの農作業を手伝ってくれる。彼らに畑を任せて、自分はデートを楽しむなんていうことができるわけだ。またポケットステーションにコロボックルのデータをダウンロードし、ミニゲームによる育成で彼らの作業能率をアップすることもできる。

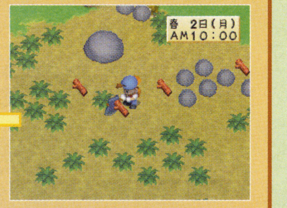




↑コロボックルにはそれぞれ得意な作業がある。個性に合わせた作業分担が能率アップの秘訣だ

開墾

畑を作る前には、まず土地を更地にすることが必要。鎌やハンマーで邪魔な雑草や岩をどけていこう。その後は鍬を使って地面を耕していく。ちなみに畑の大きさは3×3マス単位で作ると種蒔きの効率がいい。

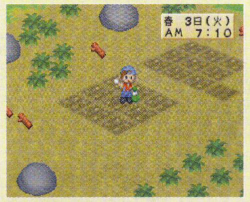


ひと振りひと振り丹念に！



種まき

畑ができたら次は種蒔き。まず雑貨屋で作物の種を購入してこよう。ただし、季節によって栽培できる作物が決まっており、適性季節外の種をまいても芽は出てこないので店員の説明はよく聞くこと。また種を1つ買うと、それを蒔くときにはプレイヤーを中心にした9マスに作物が植えられる。そのため、種は畑の中心で蒔くといい。



↑牛の餌となる牧草は、冬以外ならいつでも栽培することができる

水やり

作物の成長には、1日1回の水やりが欠かせない。一番地道な作業だが、この繰り返しがが文字通り実を結ぶのだ。



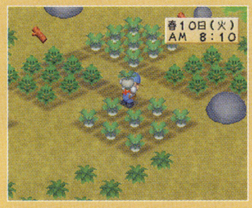
↑水をまいた部分は地面の色が変わるという細かさも本作ならでは



↑雨の日は当然水やりの必要なし。ラッキーと思うようでは農家失格?!

収穫

水やりさえしっかりしていれば、種蒔きから数日で収穫時期が来るはず。実った作物は牧場に設置された収穫箱に入れておくと、業者が引き取りにきてお金が手にはいるという仕組みだ。また作物の種類によって収穫までの日数にばらつきはあるが、これは高く売れるものほど育つのに時間がかかるということ。収穫量を取るか単価を取るか、プレイヤーの経営能力が試される。



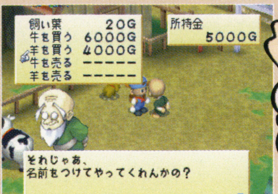
↑手塩にかけて育てた作物。そのまま売ってもいいけれど、生で食べてもおいしい！

家畜編

作物の栽培で、ある程度お金が貯まったら、次のステップとして家畜を飼おう。家畜を手に入れれば作業の幅が広がるうえ、とりわけ作物の育たない冬には貴重な収入源として重宝する。またいったん家畜を購入してしまえば、あとは繁殖・養殖で数を増やしていけるのがいいところ。病気に注意し愛情を持って育てていけば、牧場主としての自覚も芽生えてくることだろう。



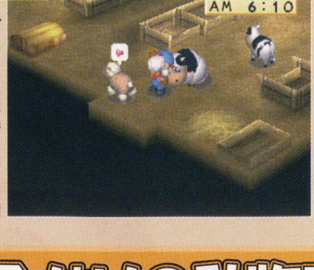
ヒツジ



➡家畜は基本的に街の農場で購入する。1匹あたりの値段が張るので買い時を見極めよう



➡ヒツジは成長したものでないと毛を刈ることができないので注意しよう

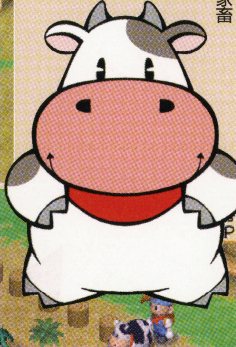


➡フサフサの羊毛をハサミで刈り取る。丸裸の姿がちょっとかわいそう?



魚

➡海や湖で釣った魚は直接売ってもいいが、養殖場に入れて数を増やすこともできる



ウシ



➡高価な乳牛はブラシで体を洗うなど、体調に気を配り大事に育てよう

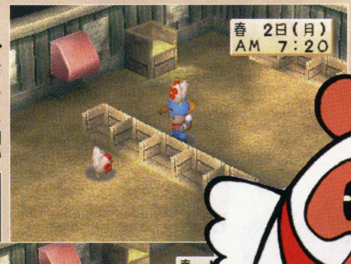


⬅体を押してもびくともしないウシを牛舎に入れたいときは、カウベルを降って誘導する

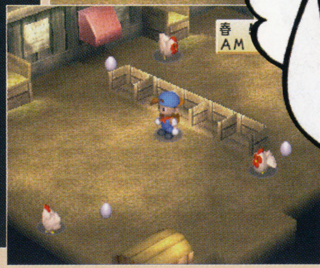
自分だけの動物王国を作ろう！



ニワトリ



➡ニワトリを飼い始めると、毎朝元気な鳴き声でプレイヤーを迎えてくれるのだ


↑毎朝1個ずつ生む卵は、売ってもいいし孵卵器で繁殖させてもいい

材料を加工して新商品を作り出せ

牛乳や羊毛といった家畜から得られる物はそのままでも売れるが、本作ではそれを加工して、より高価な商品として売ることも可能となった。ここでカギとなるのが「○○メーカー」と呼ばれる機械だ。例えば「マヨネーズメーカー」に卵を入れると、その名の通り卵が一瞬にしてマヨネーズになる。同様に羊の毛から糸を作ったり、牛乳からチーズを作ったりと、種類によってその効果はさまざまだ。



↑これがマヨネーズ。卵より商品価値は高く、料理の材料としても使える

牧場の外にはおまけがいっぱい！

シリーズ内で牧場経営と並ぶ大きなポイントが、農作業とは直接関係のないおまけの数々。数百種類にも及ぶ膨大なイベントや、アクション要素のあるミニゲームなどが収録されており、決して飽きさせることはない。もちろん前作から追加された結婚も大きなイベントの1つだ。また、収穫した作物や店で買える食材を使って料理ができるようになったのも新たなポイント。試行錯誤してできあがった料理を、街の人々にごちそうして交流を深めることもできる。このような従来とは比べものにならないほど高い自由度にで、農作業以外にも忙しい日々が続くというわけだ。

街中でのイベント



➡お祭りなどの行事は必ず広場の掲示板に掲載されるので、こまめにチェックしておこう



➡さまざまなお祭りが週に1回は開催される。よほどお祭り好きな人たちなのだろう……



ケンカの仲裁も?!



⬅街の中では日時と時間によってさまざまなイベントが発生する。普段の情報収集を怠るな

ミニゲームで気分転換を！

街で開催される行事の中には、アクション性の高いミニゲームもある。成績によっては賞金や賞品が手に入ることもある。中には特定の家畜を飼っていないと参加できないものもあるため、すべてのゲームを制覇するのは気長にプレイするしかない。

闘鶏


↑自分の飼っているニワトリを戦わせるゲーム。ボタンを押して相手を威嚇し、土俵から落とした方が勝ちとなる

水泳大会


➡夏の恒例ゲームは、息継ぎのタイミングが勝負の分かれ目。表情の変化を見逃すな！

トマト投げ競争



⬅樽の陰に隠れてトマトを投げ合うチームバトル。トマトが1回でも当たったら即失格だ

プロデューサー 和田康宏

「自信を持って、大人のプレイヤーの方たちにお勧めします」



このゲームは、ずっと任天堂系のハードで発売してきたからかもしれないけど、すごく「子供向け」というイメージがあるんですよね。確かにゲームボーイでは子供のユーザーさんの割合が多いし、凄く楽しんでいただいているので、それはそれでありがたいと言うか、嬉しいことなんですが、実はもっともっと大人の方にも遊んでもらいたいというのが本音なんです。もともと30歳を過ぎている自分が「こんなので遊びたいなぁ」という思いから始まっているゲームだし、最初は荒削りだったゲーム性の部分も、シリーズを重ねることによってだいぶ洗練されてきました。

ゲームの中で繰り広げられる、単調な農牧作業と侮るなかれ。そこには、恋愛をはじめとした人とのふれあいや心理の変化、動物をはじめとした自然とのふれあいなどを通して伝わる、単なるほのぼの感を超えた大切な何かがあります。現システムの集大成となる本作は、自信を持って大人のプレイヤーの方たちにお勧めできると思っています。子供心を忘れない人も、いつの間にか大事な物をなくしてしまった人にも。「プレイを通して何かを感じられる」そんな数少ないソフトの1つだと信じています。遊びましょう！ いや、遊ぶんだ！（笑）



Wizardry®
New Age of Llylgamyn
ウィザードリィ ニュー エイジ オブ リルガミン

迷宮探索のスリル・緊張感を異なった2つの視点で味わえる

3Dダンジョン RPGの元祖として名高い『ウィザードリィ』シリーズの『シナリオ#4』、『シナリオ#5』が、パソコン版をベースにアレンジ&カップリングで登場。ダンジョンをポリゴン化したりオートマップ機能や、発見したアイテムなどをコレクションできる図鑑モードを搭載するなど、シリーズ新参者にも遊びやすくなったのが特徴だ。

DATA	
	ウィザードリィ ニューエイジオブリルガミン
	●プレイステーション
	●ローカス
	●ロールプレイング
	●10月28日
	●5800円

構成・文/蒲地美樹（レッカ社）



⬆ボタン1つで、今まで踏破した場所が分かる便利なオートマップ機能。これに限らず、移植時の付加要素はオプションでオン・オフが選べる。ダンジョンの線画表示も可能だ

シナリオ#4 The Return of WERDNA ワードナの逆襲

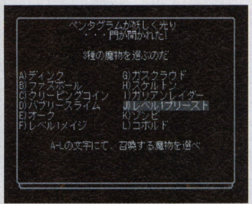
経験値の存在しない シリーズ異色の迷宮脱出ゲーム

反逆の魔術師・ワードナとなり、モンスターを連れ、冒険者を倒しながら地上を目指す。シリーズでおなじみの宿や酒場などは存在せず、目の前に広がるのは、闇と罠の迷宮のみ。経験値の概念もなく、高いレベルの召還陣に到達することで能力が上がる異色のシステムで話題を呼んだ。謎解きとパズル要素が強い作品だけに、迷宮探索の醍醐味を存分に体験できる。



⬆移植にあたり、呪文やアイテムの効果が分かるガイド機能を搭載

⬇悪しき者を従え、冒険者をなぎ倒して地下10Fから地上を目指す

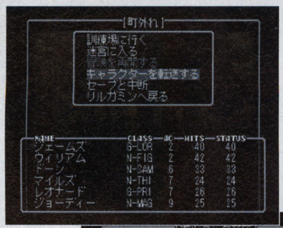




⬅パソコン版をほぼ完全移植。その難易度は凄まじく高く、マニア向け

➡難易度も調節された初心者向けモード。あらゆる要素を一新

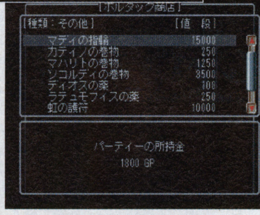
魔術師となって地上を目指すか 冒険者となって地下を探索するか



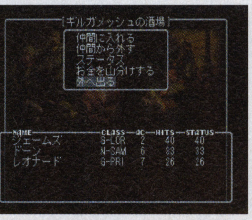
⬅前作『リルガミンサーガ』から、キャラクターを転送することができる

自作のキャラクターでパーティを編成し、迷宮に潜む悪を打つ!

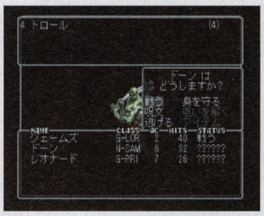
自らの手でキャラクターを作り、最大6人のパーティを編成して迷宮へ挑む、シリーズの基本的な流れを踏襲。手強い罠や邪悪な敵の気配に身を縮ませながら、一歩一歩慎重に地下ダンジョンを進んでいく緊張感と、隠されたアイテムや扉を探し出す楽しみ、仲間を育てる充実感などをじっくりと味わえる。



➡アイテム名は、家庭用版とパソコン版から選択可能。マニアも納得のシステム



➡地下8F+αの迷宮を、隠れた扉やアイテムを探し、攻略していく



⬅敵と遭遇したときの対処によって、善悪の属性が変化することも

シナリオ#5 Heart of the MAELSTROM 災禍の中心

ゲームのツボはここ!

PICK UP POINT

- ボリューム……★★★★
- 冒険マニア度……★★★★
- 死亡率………★★★
- アングラ度……★★★★★

練り込まれたゲームシステムは不朽のもの。そこに今風のアレンジや調節がなされているため、オールドファンは新たな気分で遊べるし、新規ユーザーにもとっつきやすくなっている。新要素をオフにすれば、昔ながらの『ウィズ』が遊べるので、マニアも納得。

ぼくは航空管制官



空路を創り出し、航空機を右へ左へと操る爽快さ！

航空管制官は時間のロスやミスのない着陸・離陸を促したりする正確さと冷静さ、そして柔軟さが必要とされる難しい仕事。だがこのゲームでは専門知識は必要とせず、手軽に管制官の操作感覚を味わえる。空を自由自在にシミュレートし、スマートな管制操作に酔いしれよう。

このゲームの特筆すべきところはすべての環境において実在、実名のモノを使用している点だろう。航空機、空港は言うに及ばず、管制通信の音声も実在の声を採用している。こういった細部の部分まで忠実に再現することで、離着陸の緊張感や飛行時の壮快感を高めているというワケだ。だが決してマニア向けではなく、興味さえあれば誰でもプレイできるほどの簡単設定というのもポイントだ。

⬇発生するイベントには、慌てず冷静に対処することがポイント

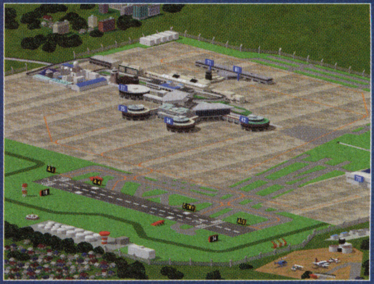




⬆管制交信は英語で行われるが、日本語の表示が出る親切設定だ

DATA	ぼくは航空管制官
	●プレイステーション
	●シスコンエンタテイメント
	●航空管制シミュレーション
	●12月22日
	●5800円

構成・文／山下ひかり（レッカ社）



⬆空港運営の要を負う管制官は、航空世界の神様ともいえる絶対的な存在だ。それだけに何時、如何なる時でも的確な判断を下せるようでなくてはならない

世界各国の航空会社の強力で航空マニアも大満足!!

日本航空（JAL）	ユナイテッド航空
全日空（ANA）	ノースウエスト航空
日本エアシステム（JAS）	エールフランス航空
スカイマークエアラインズ	ルフトハンザ航空
北海道国際航空（AIR-DO）	シンガポール航空
大韓航空	アエロフロート・ロシア国際

このソフトを作るにあたって世界中の航空会社が協力をしてくれたという。なんと航空自衛隊も協力してくれたというのだから、完成度の高い充実した1作になりそうな、大きな期待が持てる。

ゲームのツボはここ！

PICK UP POINT

航空ファン度……★★★★★
大空掌握度……★★★★☆
専門職人度……★★★★★
お手軽度……★★★★

複雑な操作の簡略化、一般人には難解な専門知識のサポートなど細部に渡った徹底的な補助、またポケットステーションでミニゲームも楽しめ、どのユーザーでも割りと楽しめるような対応の広さになっている。

実機と実在空港で味わえるリアルな緊迫感と高揚感

ゲームのステージとして使用される空港は、70年代に実在したモノを含めた全17種類。航空機は旅客機を始め、戦闘機やプロペラ機、VIP専用機など、世界中の機体を集結させた約40種類がフライトする。リアルさを損なわない程度にデフォルメされ、コンパクトなイメージで登場だ。



⬆航空ファンにいちばん人気。白一色の景色が壮観



➡夜間になると一気にロマンチックなムードに



⬅夕方の華麗な雰囲気。でも管制には向かない時間帯



➡空港ごとに海の色合いも微妙に違う



RAINBOW COTTON



コミカルな映像とリアルなシューティングのドッキング

シリーズで打ち出されてたシューティングゲーム『コットン』の最新作が登場する。シリーズ以来おなじみのキャラクターたちが、今回は3Dスクロールで展開するステージを、自由奔放に動きまわる。特徴としては、さまざまなアイテムを使ったインパクトの強い攻撃が大きな魅力だが、もちろん撃ちまくる爽快さも存分に味わえる。

DATA	レインボーコットン
	●ドリームキャスト
	●サクセス
	●3Dスクロールシューティング
	●12月23日
	●5800円

構成・文／山下ひかり（レッカ社）



⬆妖精に攻撃させたりホウキにもライフの制限があるなど、シューティングとしては凝った設定が際立つ1作。操作はシンプルだが難易度はやや高めだ

見た目ファンタジックなステージ、ポップなキャラクターたちとのシューティングという、異色な要素をドッキングさせたことで話題を呼んだ『コットン』シリーズ。従来までは横スクロール画面がメインだったが、本作ではドリームキャストの性能を生かしたフルポリゴン&360度自由自在のフライティング形式になった。これで今まで以上の解放感、連爆の爽快感を堪能できること間違いない！

各ステージの中ボスはコース選択によって変化する

全ステージはそれぞれラスボスへ辿り着くまで、いくつかコースを分岐するうえ、中盤のボスも違う。どのコースを選択するかはプレイヤーのそのときの状況判断次第で変わっていく。



⬅取ったコース進路によって、対決する中ボスが異なってくる



⬆川から大きな桃が……ってカボチャだよ。これも中ボスです



⬅姿はまったく異なるが、中ボスとしての威力は同等と思われる



⬆ウヨウヨといる敵キャラクターを迎撃し、前進あるのみ!

超一流の魔法使いは"花より団子"の食いしんぼう？

妖精の国にある貴重で高価な食物、伝説のウィローを狙う魔物を撃退して欲しいと、妖精たちは魔法使いコットンに依頼する。ただコットンはウィローに目がないのが心配の種で……。



コットン

魔法使いの少女

⬆魔法は超一流だけどいろいろと欠陥も多い。伝説のウィローのことは知らず、ただ魔物退治を依頼されただけだと思っている



シルク

⬅コットンのお供をする（ハメになる）妖精。コットンがウィローに夢中になり、魔物退治を忘れるのでは、とドキドキ

最終ボスを攻略するにはアイテムを駆使した攻略がカギ

ザコキャラクターたちは通常攻撃で充分補えるが、ボスともなるとアイテムを使用し、パワーアップさせたショットを撃ち出さないと時間的にも体力的にもツラくなる。

⬇大きさからいっても桁違い。数撃つだけではなかなか撃墜できない





⬇アイテムも使用数に制限がある。状況を見極めて発動しよう

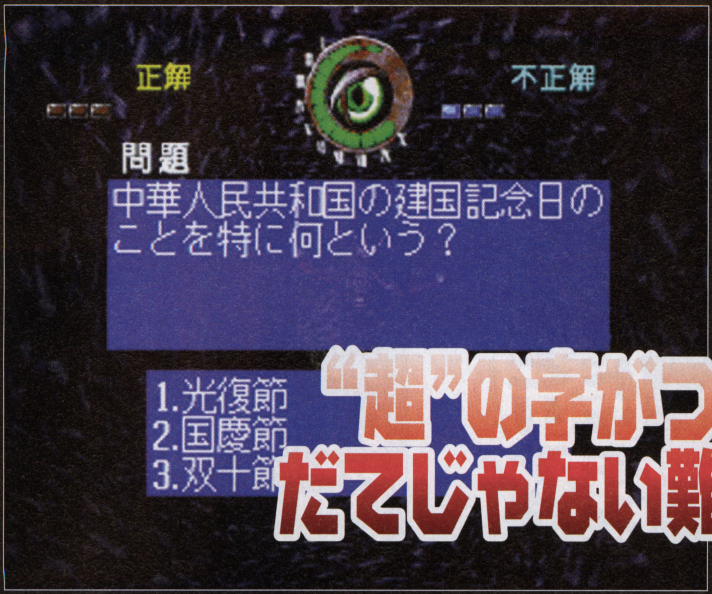


ゲームのツボはここ!

PICK UP POINT

スリリング度……★★★★½
連撃快感度……★★★★★
プリティ度……★★★★★
指疲労度……★★★★

限られたアイテムをどう有効に使うかでプレイヤーの力量が試される。3Dだと操作性が面倒になりがちだが、シンプルにまとめてあるので苦手意識を持つ人でも、すんなりプレイできるだろう。



"超"の字がつくのはだてじゃない難しさ!!

超謎王 Cho Nazo O

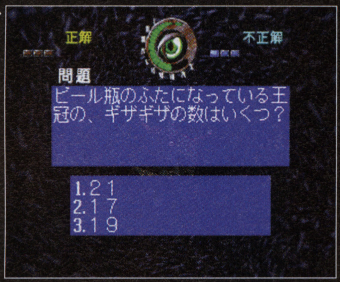
前作ではあまりの難問ゆえにクイズマニアたちを唸らせた『謎王』が3年の時を超え、さらなる難問を携えて帰ってきた。今作は3Dダンジョンを進み、クイズバトルを勝ち進んでいく、アドベンチャー的な新しいシステムが導入されている。これによって難問を解いた際の達成感を、より堪能できるシステムとなっている。

DATA	超謎王
	●プレイステーション
	●バンダイビジュアル
	●世紀末クイズホラー
	●12月発売予定
	●5800円

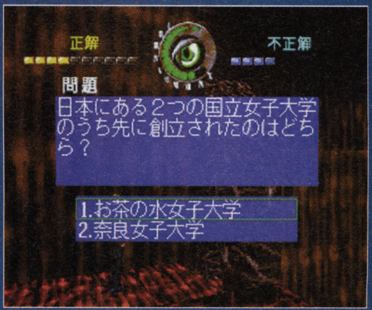
構成・文／山下ひかり（レッカ社）

並のオツムじゃお手上げの難問・珍問・奇問揃い！

人々の心を操り支配しようと企む勢力を破壊せんと、テロリストとなって勢力の本拠地「謎塔」へ潜入する。この謎塔のダンジョン内では、扉を開く、アイテムを入手する、すべてのアクションに謎が問いかけられる。ここで出題される問題は、クイズ13冠王の道蔦岳史氏が監修し、選りに選り抜いたその数4000の難問が待ち受けている。またダンジョン内を奥に進めば進むほど、難易度の高い難問へとレベルアップし、プレイヤーの頭脳を悩ませるのだ。



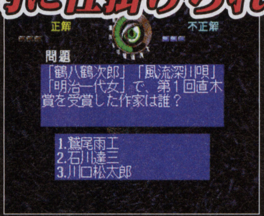
➡誰がこんなこと知ってんだ?と思わず叫びたくなるような、マニアックな問題が勢揃い



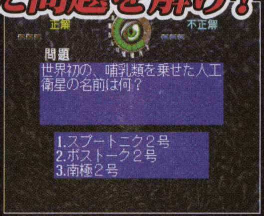
⬆正統派の難問から引っかけのような奇問、どこからこんな問題を……と半ば呆然としてしまう。解けない悔しさゆえに、何度でもトライしてしまうぞ

迷宮内に仕掛けられた問題を解け！

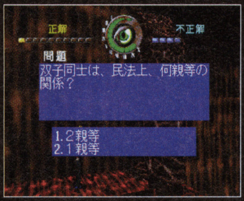




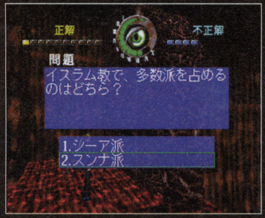
⬆ジャンルは社会や芸能、科学など。得意ジャンルに絞り込もう



⬆最初の関門は暗い穴を落下していく途中で出会う



⬆地下深く落ちた先にはそびえ立つ壁が



⬅正解だと壁が1ブロックずつ削れるがミスると横壁が迫り来る

ゲームのツボはここ！

PICK UP POINT

- 問題マニア度……★★★★
- 雑学修得度……★★★★★
- 頭脳柔軟度……★★★★
- 朝まで回答度……★★★★★

ジャンルを問わず、出題される問題のマニアックさは並じゃない。あまりの分からなさにイヤになって放り出すどころか、逆に悔しくて挑戦し続けてしまう中毒性アリ。全問題制覇に必要なモノ、それは不屈のチャレンジ精神のみ。

生き残りを賭けた戦いはクイズ早押しバトルだ！

メインのストーリーモード以外にも早押しと正解率を競う、思考対決モードなども用意されている。ここではモンスターを相手にクイズの早押しを競って、正解すると敵にダメージを与えることができる。だが不正解だと相手からダメージを与えられてしまうので、ただ早く押すだけでなく、問題を解くことも要求されるシビアなモードだ。



⬆とにかく早押しするのが先決

⬇比較的即答しやすい難易度だ

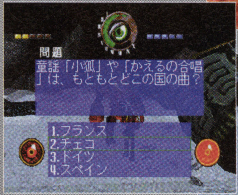




⬅最高レベルのモンスターはどんな難問を出してくるか？



➡分からない場合相手に答えさせてミスを誘うという手もある





⬆➡相手の得意ジャンルによっては、こちらは歯が立たない可能性もある



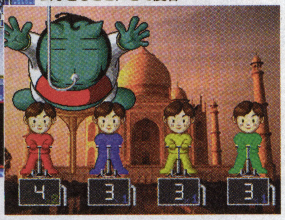
『人生ゲーム』シリーズの集大成が、ついに参上!

ボードゲームの王道を誇る『人生ゲーム』は、テレビゲームでも何作ものシリーズを打ち出し人気を誇ってきた。そのシリーズの結集ともいうべき今作には、既存の人気イベントなどを取り込み、そのうえでまた、新たな要素を大幅に追加しているのだ。「さらに楽しく、面白く」の頂点を目指した1つの集結作品となっている。ここではその豊富なイベント類や追加・バージョンアップした要素を紹介していこう。



⬆使用できるアイテムなども、大幅にアップしている

⬇各シリーズ内で好評だったミニゲームなどもここにきて復活





掘れ、掘れ、掘りまくれ!

⬆ミニゲームでは他プレイヤーを巻き込んでのゲームも。とばっちりを喰らった人はたまったもんじゃない



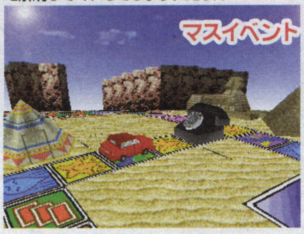
持ってけドロボー!?

⬆目の前に突然大金が降ってきた！こんなウハウハなこともあるから人生やめられない

人生のゴール(昇天?)までには波乱万丈 一寸先は闇の日々!!

従来のマスで起こるイベントの他にも、新しくマップ上で発生する特殊イベントが加わるなど、イベントの新要素だけでも、いっそう人生が奥深く体感できる。

⬇黒電話マスに止まると“ものみんた”の思いっきりチャンネル！が。アナタの悩みを解消してくれるでしょう。たぶん





⬆カリブマップでは特定マスを通過時、クジラが出現して呑み込まれる!



Help me!!

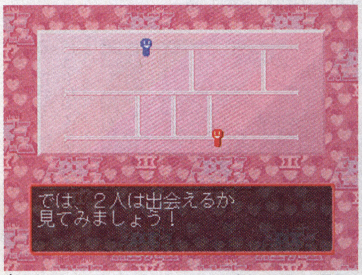
⬆秘境マップは食中花が。いきなり人生の終止符を打たれる恐れあり

ゲームのツボはここ!

PICK UP POINT

徹底バカ度……★★★★☆
波風人生度……★★★★★
他人巻き込み度……★★★★☆
運次第度……★★★★★

徹底したシンプルさと膨大な量のナンセンスなイベント類が魅力。テクニックも攻略もいらず、あえていえば運のよさと徹底した3文ギャグを笑えるセンスがあれば、それだけでOKだ。



⬆人生谷あり、谷ありだけど、たまには山らしきモノも見えてくるのさ

THE GAME OF LIFE DX 人生ゲームⅢ

『人生ゲーム』はシンプルなルールとユーザー層を問わない面白さで、超ヒットロングラン作品となっている。サイコロを振り、出た目の数だけマスを進める。止まったマスがイベントマスなら、なにかしらのアクションをとらされる。ただこれだけの単純明解なルールで、奥深く楽しめることが『人生ゲーム』の醍醐味だ。

DATA
DX人生ゲームⅢ
●プレイステーション
●タカラ
●ボード＆テーブル
●12月下旬
●5800円

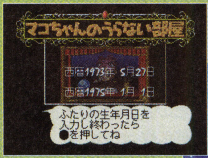
構成・文／山下ひかり（レッカ社）



⬆シリーズになっても基本ルールは大きく変化していないということも、息の長い要因の1つ。万人にウケるということも、うなずけるのである

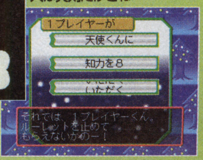
シリーズ中の人気ポイントをオイシイとこ取り+パワーアップ

すべての面において強化された今作、キャラクターモンタージュの組み合わせ1京（1兆の上の単位）、イベント数3000種以上などと数においても徹底的にアップ。またモードも2人協力のタッグや結婚した状態でスタートできるペアとさまざまだ。多彩な楽しみ方ができて、一味もふた味も味わい深くなっている。



⬆イベント達成率が一定を超えると相性占いのできるオマケモードも付加された

⬇ミニゲームのばかばかしさに思わず大笑い。やってる本人は真剣だけどね





ネッパチ©

～10連チャンでラスベガス旅行～

ゲームで景品を取れる! ついにパチンコはここまで進化した

『データロボ』など、パチンコの情報提供端末を手がける最大手のダイコク電機が、その総力を傾けて作ったのが本作。今までの自宅でだらだらと見ているだけのパチンコゲームとは違い、本当に景品が取れるユーザー参加型の作品になっているのだ。

DATA	
ネッパチ ～10連チャンでラスベガス旅行～	
●ドリームキャスト	
●ダイコク電機	
●パチンコ	
●11月25日	
●5800円	

構成・文／高村大（レッカ社）



⬆機種データ部分は『パチンコ攻略マガジン』の提供。その他にも、撮影先店舗、景品提供会社などタイアップ先の多さは他に類を見ない

雨が降っているからとか、お金がないからと言って自室でぼけーとパチンコゲームをしていて、しかもそんなときに限って、まあ出るわ出るわの爆裂状態なんかになってしまい、「ああ、これが本物だったらなあ」なんて思ったことはないだろうか。そんな、今までのただの暇つぶし的ゲームから、実際のパチンコ店に行くような参加型に進化したのがこの『ネッパチ』だ。というのも、ネットにつないでプレイすると連チャン数に応じて景品がゲットできるのだ。しかも、景品は「ラスベガス旅行」まで用意されている豪華さ。他にも、今までパチンコには興味があっても、なかなかデビューできなかった人のために、入店から釘の見方まで教えてくれる初心者講座も用意されている。まさに至れり尽くせりなパチンコタイムを提供してくれる1本だ。

銀色の玉を弾く快感は今も昔も変化はない!

電チュー狙い攻略法を使わなくても、確変と時短の混合連チャンで、あちらこちらのホールにて、ドル箱タワーを築き上げた『CRモンスターハウス』。1日で1ヵ月分の給料を呑んだり、出したりする異常な当たり方は、まさに爆裂連チャン機という名がふさわしい『アレジン』。そんなファンを魅了して止まなかった新旧2機種が本作に収められている。つまり、近頃「確変連チャン」にハマってしまったタイプも、昔の「鉄火場ホール」時代を懐かしむタイプも納得の機種構成になっているのだ。しかも、換金率やラッキーナンバーなどの設定もできるので、実際のホールさながらのプレイが可能。さらに、釘を自由に設定することができるので、ゲームセンターでも見かけないような甘釘を楽しむこともできるのだ。

まだまだ現役

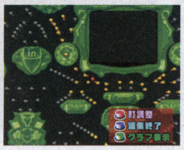


⬆新台にその座を奪われつつあるがまだまだ出しまくってるぞ

幻の爆裂台



⬆今となっては実物にお目に掛かることすら難しくなってしまった



⬆道、風車、天、命の各釘を好きなだけ開けてしまおう。目標は千円当たり60回転!?

店の入りかたから教えてくれる これであなたもホールデビュー

「ゲームはするけれども、本物のパチンコ店に入るのはちょっと……」。そんなユーザーに嬉しい機能がこの初心者講座だ。『パチンコNOW2』でいつも優しい笑顔を見せてくれるモリピーが、実際のホールを使って、店の入り方から親切丁寧の教えてくれる。他にはパチンコ用語集が便利。雑誌を読んでいても、専門用語ばかりで意味が分からないような人にはたまらない。その他にも基本的な釘の見方もレクチャーしてくれる。これで、怖がることなくホールデビューができるというものだ。



⬆釘の見方が分かれば、必然的に勝率はアップするぞ



⬆慣れた人も初心に帰って、マナーや勝負の仕方を再確認してみよう

ナント! ネットにつなげば自宅がホールに早変わり

本作最大の特徴はネットによる景品獲得にある。ドリームキャストの武器であるネット回線で、ネッパチタウンという仮想空間に接続できるようになる。そこではナント！パチンコ大会が開かれているのだ。連チャンした回数に応じてさまざまな景品と交換できるようになる。最大の10連チャンを達成すると、豪華ラスベガス旅行が獲得できるのだ！

やったー!



⬅これがパチンコゲームの究極的願望である景品だ！ 実際のホールのような特殊景品はないが、ラスベガス旅行など普通では考えられないようなものまであるぞ

ゲームのツボはここ!

PICK UP POINT

- リーチ絶叫度……★★★★
- ドル箱タワー……★★★★★
- 豪華景品……★★★★★
- 懐かしさ……★★★★

CGの美しさやリアルさもさることながら、釘の見方や回転数から割り出す勝敗ラインなどの生きた情報が多く、しかも全体的に取っつきやすい作りとなっているので、広い層のユーザーが楽しめるところがいい。



ウィザードリィ エンパイア

Wizardry EMPIRE

3DダンジョンRPGの元祖がクラシックな雰囲気そのままに登場

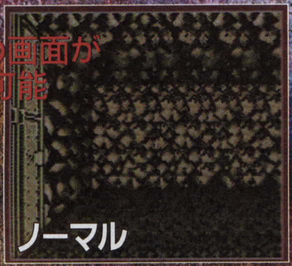
全ロールプレイングの元祖的存在である『ウィザードリィ』が装いも新たにゲームボーイに登場。ゲームボーイ版とはいっても難しさ、奥深さは他のハードのものとまったく遜色ない。そのハマリ度は今も昔も変らない名作シリーズだ。

DATA	ウィザードリィ　エンパイア
	●ゲームボーイ
	●スターフィッシュ
	●ロールプレイング
	●10月29日
	●3980円

構成・文／高村大（レッカ社）

2つの画面が選択可能





⬆➡きれいな今時のグラフィックもいいが、ワイヤーフレームにも奥深みを感じる

全30フロアで、コアなファンも満足間違いなし

世界中のロールプレイングファンが一度は手にした『ウィザードリィ』が、グレードアップしてGBで登場。GB版で特筆すべきは全フロアーが20階＋クリア後のボーナスフロアー10階の計30階もあることだ。こうなると、普通にプレイするだけでもクリアは至難の業。シンプルなゲーム性からは想像もできないほどやり込めてしまうこと間違いなしだ。

さらに、アイテム、モンスターが各200種類近く登場するほか、ダンジョンの背景も岩場のごつごつした質感がよく出ているノーマルのタイプと、昔懐かしいワイヤーフレームのタイプの2つが用意され、プレイヤーの任意に選択できるのも嬉しい。他にも、短時間で遊ぶのにも適した、ダンジョン内での中断セーブ機能も搭載している。



⬆町外れにぽっかりと口を開ける魔洞（ダンジョン）。その最下層に潜み、次々にモンスターを送り込んでくる魔界の皇帝を倒すのがプレイヤーの目的だ

特性にあった職業を選べ

ゲームの最初の作業はパーティを組むキャラクター作成だ。人間、ノーム、エルフ、ホビット、ドワーフといった5種族から選ぶのだが、エルフは素早さが高いが体力がないといった種族で能力が違い、その後の伸び方にも影響してくる。それらを考慮し、戦士、僧侶、盗賊といった職業に就かせよう。その他にもサマナーなどの隠れ職業もある。

➡キャラクター作成や転職は訓練所で行う





⬆宿屋で休まなければ経験値があっても、レベルアップすることができない

魔洞内ではモンスターが君を遅しと待っている

『ウィザードリィ』最大の魅力はシビアな戦闘にある。スタートして間もない頃は、パーティーメンバーはすぐに死んでゆくだろう。なぜなら攻撃がヒットしないのだ。使える魔法も威力が弱い。さらにタチが悪いのが倒した後、モンスターが置いていく宝箱だ。これには罠が仕掛けられ、そこそこレベルのある盗賊でないと、毒や麻痺といった罠に引っかかってしまうのだ。つまりちょっと無理をして奥のほうに進んでしまうと、全滅の二文字が待っていることになる。

ゲームのツボはここ！

PICK UP POINT

ウィズマニア度……★★★★
全滅ショック度……★★★★★
キャラ作り度……★★★★
教会信頼度………★

難しい謎解きといったものがないので、初心者をはじめ幅広い年齢層で楽しめる。もちろん前述したように昔ながらのユーザーも満足できるだろう。ダンジョンや職業に隠しものがあるなど新鮮さもある。



⬆罠が解ければ、お金やアイテムなどが手に入れることができるのだ

敵と遭遇！





⬆➡登場する敵キャラは直接攻撃型や魔法型など戦闘方法もさまざま。忍者に至っては必殺の一撃もあるので注意

パソコンのことならオイラにまかせろ!! みたいな!!

ぱそじゅげ

MP3がこれからの標準になる!? 音楽をデータで買う時代がやってきた!!

今キミは、好きなアーティストの新曲が出たらCD屋で買っていることと思う。でも、それがMP3などに代表される音楽の圧縮技術によって大きく変わろうとしている。今回のぱそじゅげは、そんな音楽の最先端を取材したぞ。

ついに国産の再生機が登場

MP3関連が、ここにきて大きな動きを見せている。ついに国内の大手メーカー各社から携帯型デジタル音楽プレイヤー（MP3だけではないので…）が発売されることになったのだ。先日幕張メッセで行われた「エレクトロニクスショー'99」では、すでに発売日が決定しているソニーの製品をはじめ、松下、三洋、ビクターなどが参考出品、または映像での紹介を行った。



NW-MS7

著作権保護技術「MagicGate」を搭載したMGメモリースティックを採用。64MBタイプが付属。「ATRAC3」標準モードで約80分の録音可能。
発売日99年12月21日 標準価格45,000円（税別）



➡ソニーブースに展示されていたメモリースティックフォンのモックアップ



⬅こちらもソニーのブースに展示されていたもの。デザインサンプルのひとつだがなかなかイカス



➡これもデザインサンプル。ソニーの提示するデザイン&コンセプトスタイルはどれも面白い

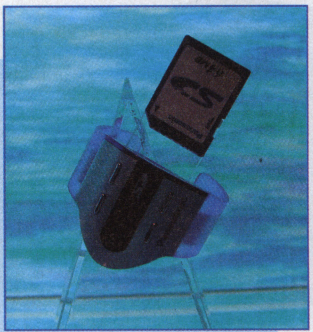
音楽をPHSで手に入れる!?

携帯型デジタルプレイヤーについて松下、ビクターは来年の春、三洋は来年の中頃を目処に製品を市場に投入する予定とのこと。また先頃、NTTドコモが来年4月にソニー、松下通信工業、IBMとともにPHSのデータ通信を使った音楽配信の実験を実施すると発表があった。この実験は、PHSに搭載した記録メディアに音楽データをダウンロードし、そのデータを携帯型プレイヤーに移し変えて再生するというものだ。

来年の春から、音楽の供給方法や販売形式、それに音楽自体の楽しみ方といったものが大きく変わることに間違いはないだろう。



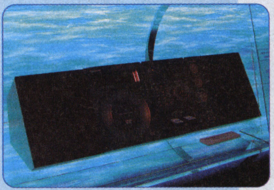
⬆展示されていたオーディオプレイヤー。実際に試聴することができたが、十分なクオリティーだった



⬆松下のブースに展示してあったウォッチタイプのミュージックプレイヤー。SDメモリーカードは幅が24㎜、高さ32㎜なので本体もかなり小さい



⬅SDメモリーカード対応携帯電話。確かに液晶もあるし操作ボタンも豊富、そのうえイヤホン端子もすでにあるので結構いいかも



⬆参考出品のSD／DVDミニコンポ。SDメモリーカードに対応したDVDオーディオ用据え置き型コンポ

続々と登場してくるMP3再生機

新製品を待たなくても、音楽圧縮技術の代表ともいうべきMP3形式のデータを再生できる携帯型プレイヤーは、いろいろと発売されている。去年の年末辺りからすでに数機種が登場していたのだが、特にここに来て続々と新機種が発売され、ラインナップが充実してきている。購入者としてはありがたいのだが、どれがいいのか逆に迷ってしまうぐらいだ。そこで、ぱそじゅげがチョイスした最新のプレイヤー7機種について、どんなメディアを使うのか、どんな機能があるのか、ここでバッチリと紹介しちゃおう。

Rio500

ダイアモンド・マルチメディア
http://www.diamondmm.co.jp/index2.html
価格オープンプライス(実勢価格31,800円)



●Win98／iMac、G3 Mac対応●USBポート●64MBメモリ内蔵●スマートメディアスロット×1●単3アルカリ乾電池×1●最大連続再生時間：13時間

FMP300S

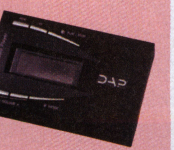
富士通パーソナルズ
http://www.fjp.co.jp/hyper/Hyper/Tool/FMP300S.htm
価格25,800円



●Win95/98●パラレルポート
●MultiMediaCard(以後MMCと略)スロット×2●MMC16MB×2枚付属●付属充電池または単4乾電池×2●ほとんどの操作が行えるリモコンが付属

DAP64S

スパーク
http://jspark.com/
価格29,800円



●Win95/98●パラレルポート●64MB内蔵●単3乾電池×1●最大連続再生時間：10時間●96MB内蔵のDAP96S、128MB内蔵のDAP128もあり各37,800円と45,800円

Mplayer3

PONTIS
http://jp.mplayer3.com/site_j/home_j.htm
価格29,800円



●Win95/98／Mac(要シリアルポート。USBポート採用のMacに関しては、USB-シリアル変換器とUSBケーブルが別途必要)●MMCスロット×2●MMC16MB×1枚付属●単3アルカリ乾電池×2●連続再生時間：約10～14時間●シリアルケーブル、Macintosh用変換コネクタ付属●※Mac用のリッパー・エンコーダーソフトは搭載されていない

I-JAM

I-JAM Multi Media LLC
http://www.ijamworld.com/
価格$219.95



●Win95/98
●パラレルポート
●MMCスロット×1
●MMC32MB×1枚付属●単4乾電池×2●9色のカラーバリエーション
●FMステレオラジオ搭載(日本での使用状況は不明)

NOMAD

クリエイティブメディア
http://www.creaf.co.jp/
価格34,800円



●Win95/98●パラレルポート●32MBメモリ内蔵●スマートメディアスロット×1●スマートメディア32MB×1枚付属●単4乾電池×2●FMステレオラジオ搭載●ボイスレコーダー機能
また、日本での発売は未定だが米Creative Technologyから新機種の「NOMAD II」も発表された。価格は400ドル以下になりそうだ。標準でMP3とMicrosoft Windows Media形式の再生に対応しているが、後から新しい再生形式を追加することも可能。またUSBを採用し、64MBのスマートメディアにも対応。

Hyper Hyde

アイ・オー・データ機器
http://www.iodata.co.jp/index.htm
予定価格19,800円



「World PC EXPO '99」において発表された小型・軽量のプレイヤーがアイ・オー・データ機器より発売される予定。メディアとしてMMCを採用し、2スロットを装備している。

MP3再生機って便利なの？

現在、普及しているMDやCDプレイヤーと比べて、MP3再生機ってどうなのだろうか。果たして切り替える価値はあるの？と思っている人も多いと思う。そこで、音楽をデータで扱うMP3再生機ならではの利点を紹介しよう。

その1　音飛びしない

MDやCDの場合は、衝撃を受けると盤面とピックアップレンズが一瞬ズレてしまうことがある。読み込む範囲が狭いために、ちょっとしたズレでも影響を受けやすいというわけ。しかしMP3再生機の場合、中味は一枚の基板が入っているだけなので、衝撃による影響をほぼ受けることがないのだ。

その2　曲の入れ替えが楽

自分の持っているCDを何枚も使ってオリジナルMDカセットを作ろうと思うとかなり面倒くさい。ダビングに時間はかかるし、入れ替えも大変。

しかしMP3データの場合、パソコンにデータを保存しておけば再生機への入れ替えも15分ほどでできてしまう。

その3　故障しにくい

開閉用のパーツやモーターまわりなど、動きに関係ある部分の故障は経験ある人も多いだろう。その点、再生機の中身は基盤なので全体的に駆動部品が少なく故障しにくくなっているぞ。

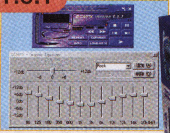
ぼくもMP3を使ってみたい!!

さて、ここまで読んでMP3を実際に使ってみたくなった人も多いだろう。なによりもまずはMP3用のソフトを手に入れるところから始めよう。

やはり初心者にも使いやすいのは、市販のソフト。音楽CDを入れて、いきなりボタンを押すだけでMP3ファイルを作ることができるうえ、時間もかなり速い。マック用ウィンドウズ用ともにいろいろと発売されている。

ちょっとお金がきびしいという人は、ネットからフリーウェアをダウンロードするといい。機能的には必要最小限で、そんなに変換スピードも速くはないが、MP3を体験するには十分便利なソフトだぞ。

SCMPX1.5.1



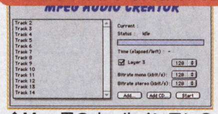
➡Win98用のエンコーダー兼プレイヤー
http://70.nu/ch3/scmpx.html

Mac MP3



●価格12,800円●MacOS 8.1以上●PowerPC604以上を搭載のPower Mac

MPEG Audio Creator V2.0



⬆Mac用のオールインワンの便利なソフト
http://www3.pair.com/odreer/mpeg.html

MP3 Jet-Audio



⬆28種類もの音楽ファイル形式に対応し、MP3だけではないさまざまな形式に変換可能な万能ソフト



●価格7,800円
●Win95/98/NT4.0
●Pentium166MHz以上

MP3をもっともっと楽しんじゃおう

ネットにはMP3について詳しく解説したり、インディーズのオリジナル音楽をMP3形式でダウンロードさせてくれるサイトなどが盛り沢山だ。また、MP3の環境をもっともっと楽しく・便利にしてくれるソフトも山ほどある。
ここで紹介しているのは、あくまでもその一部でしかない。後は自分の力でネットの海を泳ぎまくろう!



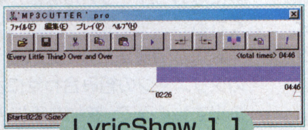
MP3の道具箱

Macユーザーのための MP3 情報サイト。MP3の基礎知識やニュース、レビュー、ソフトウェアが満載
http://www.naotaka.com/mp3/index.html



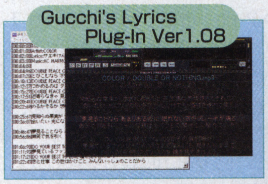
MP3 TIDALWAVE

MP3 プレーヤーの機種別音質比較や関連ソフトのアップデート・リリースニュースなど盛り沢山。MP3 ファン必見!
http://www.mp3tidalwave.com/



LyricShow 1.1

⬆MP3 データをデコード処理せずに、そのままの状態でカット・編集して保存ができるソフト
http://www.vector.co.jp/soft/win95/art/se112800.html



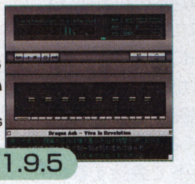
Gucchi's Lyrics Plug-In Ver1.08

⬆WinAMP Ver2.05 以降で歌詞表示させる機能を追加するプラグイン
http://www.geocities.co.jp/SiliconValley/9225/



MUSIC WATCH

雑誌・書籍はもちろんネットでも有名なインプレスの送るインディーズ音楽もダウンロードできる音楽情報サイト
http://www.watch.impress.co.jp/music/index.htm



MP3CUTTER pro 1.9.5

➡MacAMP 用の歌詞表示機能プラグイン。「LyricStamp 1.0b1 」という時間データ入力プラグインもある
http://www.bekkoame.ne.jp/~7Eteshie/

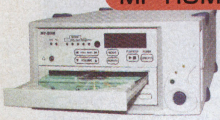
CD-ROMで直接MP3を再生!?

もっと長時間MP3を楽しめる環境ってないかなぁ~。そう思ったキミは正しい。じつはそういった物はすでにあるのだ。ひとつは、なんとPSに接続して使う機器。もうひとつは、CDデッキのような感覚で楽しめる物だ。
つまり、CD-RにMP3のデータを入れた物を、これらの機器で直接再生することができるというわけだ。特に、MP-ROMは車載も可能なので長距離ドライブをする人にはオススメだぞ。



PSXAMP

●サンクルー●9,800円
●PSの外部拡張端子に接続して使用(SCPH-9000を除く)
http://www.psxamp.com/



MP-ROM

●ハーマンズ●オープンプライス(実勢価格30,000円程度)
●CD-RW 読込み対応●赤外線リモコン付属
http://www.hormanns.com/

MP3だけじゃない!! MDだってデータの時代

知っているだろうか、MDの音楽の記録方式が「ATRAC」という形式だっていうことを。今回、ソニーの発表したメモリースティックウォークマンに使われる記録方式「ATRAC3」はこの発展系であり、さらに圧縮率を高めたものだ。つまりMDだって圧縮データの一形態だというわけだ。
最近、そんなMDのデータを気軽に手に入れられるような機器が登場し始めている。もしかするとMP3よりも人気が出る可能性もある。MDのデータ配信について調査をしてみたぞ。

スカイパーフェクTV!で音楽をダウンロード

ソニーのスカイパーフェクTV!用デジタルCSチューナー「DST-MS9」と「MDS-DL1」を組み合わせることで、スカイパーフェクTV!の音楽配信サービス「MusicLink」を楽しめる。これは、衛星放送の電波を使って音楽をMDに直接ダウンロードできるというもの。しかもi.LINK接続なら、演奏時間4分の曲がたったの1分という高速でダウンロードできるのだ。



MDS-DL1

●i.LINK 端子、光デジタル(光ミニ)入力端子を装備したMDデッキ
●標準価格59,000円(税別)

SAS-MS9SET

●スカイパーフェクTV!対応デジタルCS放送チューナー●標準価格50,000円(税別)

街角でいつでも気軽に新曲をGET!

コンビニや駅、CDショップで昨日の夜聞いて気に入った新曲をさっそくMDにダウンロードする。これは決して遠い未来の話ではない。
ブイシンクがNTTの協力で実験を行っているミュージックポッド。これは、約6000曲の音楽データを保管してあるサーバから光アクセス網経由でミュージックポッド端末に音楽データを配信するというもの。購入者は端末から欲しい曲を選び、MDを機械にセットしてちょっと待てばいい。スピードは約3~5分の曲で30~40秒ほどだ。
また、衛星を使った配信方式でのMDへのダウンロードを、デジキューブも行おうとしている。音楽をデータ購入する時代はもうそこに来ている。



デジタルコンテンツターミナル(D.C.T.)

■音楽ソフト以外に画像データによるブロマイド、デジカメのプリントサービスも行う予定



ミュージックポッド

■現在、都内のレコード店など数ヶ所に実験的に設置されている

VAIOとMDが合体!? パソコンとAVの未来形

9月に行われた「WORLD PC EXPO'99」で参考出品されていた音楽MD搭載デスクトップVAIO。MDデッキとパソコンは、デジタル入出力で接続されているということなので、MP3などをデジタルで直接録音することもできるようだ。あくまでも参考出品なので発売されるかどうかは未定。



⬆下の記事で紹介しているようなことが、この音楽MD搭載VAIOならそのまま簡単にできそう

MP3のデータをMDに移して楽しんじゃおう

インディーズのMP3が気に入ったんだけど、車の中でも聞きたい。でもMP3再生機は高いし、すでにMDデッキが車に入っているから入れられないなぁ、という人もいると思う。
そこで、録音できるMD(コンポでも携帯型でも可)を持っている人オススメなのが、光デジタル端子を利用できるサウンドカード(Sound Blaster Live! Pro)や、その機能を外部機器として使えるUSBデジタルオーディオプロセッサー(ONKYO SE-U33)だ。それらをパソコンに取り付ければ、MP3データを再生しながら光デジタル端子でつながったMDに録音することができるようになる。値段も約2万円ほどなので、MP3再生機に比べてそんなに負担もかからないだろう。

アクションRPG

レブナント　完全日本語版

REVENANT

●WIN95&98●アイドス・インタラクティブ●発売中●8,800円

過去を失ったヒーローをあやつり、多彩な戦闘アクションにハマる！

発売前から期待の声が高かったアクションRPG。作り込まれた世界観を背景に、スケールの大きい物語が進行する。

舞台は神々の戦いで荒廃したアールという世界にある小国、アクイロン。増長するカルト教団が国王テンドリックの娘アンドレアを誘拐した。手をこまねいた王は娘を救出するために、地獄で眠る戦士ロークを「レブナント」（蘇りし者）として復活させる。レブナントとなったことで生前の記憶を失い、テンドリックの命令に逆らえなくなっているロークは、アンドレア救出と自らの過去を探す旅に出るのだ。

何かと『ディアブロ』と比較されることの多かった『レブナント』だが、プレイしてみればまったく違った魅力を持つタイトルだということがわかる。とりわけ大きなポイントは、キャラクターのアクションが実に多彩なことだ。

武器による攻撃の基本は切る、突く、振り下ろすで、それぞれにキーが割り振られているが、これを連打することによってなんとコンボ技が出せるようになっている。また、ロークだけでなく敵のモンスターにも特殊攻撃が用意されていて、これがキマると実にカッコいい。まるで格闘ゲームのような戦闘が楽しめるしくみになっているのだ。街やフィールドで会話するNPCも含め、キャラクターの動きすべてがモーションキャプチャーで作られており、そのパターンはなんと1000以上。実になめらかでリアルな動きを見せてくれる。

気になる魔法だが、これは12種類のタリスマンの組み合わせによって作り出すしくみで、巻物を手に入れて組み合わせ方を探さなければならない。タリスマン探しもゲームの重要な要素だ。魔法のエフェクトも非常に美しい。

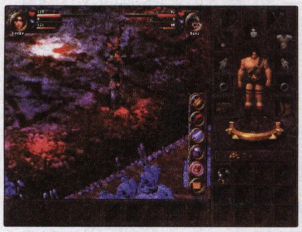
4人までのマルチプレイに対応しており、ローク以外に3つのキャラクターが用意されている。メイジ系やローグ系のキャラもいるのがうれしいところだ。日本語版は音声もすべて吹き替えなのでストレスなくプレイできるだろう。

動作環境

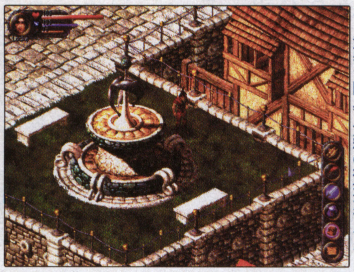
CPU：Pentium 266MHz以上（3Dアクセラレータグラフィックカード搭載の場合Pentium200MHz）／メモリ：32MB以上／空きHDD：500MB（その他セーブデータ用に約20MB以上の空きが必要）／CD-ROM：4倍速以上／DirectX 6.1に対応したグラフィックカード及びサウンドカード／その他：マウス、キーボード、DirectX6.1



⬆森の中にはもちろんモンスターが出るが、人が住んでいる場所もある。話しかければロークの過去についてのヒントが得られるかも



⬆敵も特殊攻撃を持っている。ロークが必殺技をかけられ投げ飛ばされることもあり



⬅ミストヘブンの街。NPCのいる店があり武器や防具、食料の補充ができる



⬅炎のリングが周囲に広がるファイアーウィンドの魔法。うまく使えば複数の敵にダメージを与えられる。攻撃魔法だけでなく、ヒール系や防御魔法のグラフィックもなかなかインパクトがある。タリスマンと巻物を手に入れ、強力な呪文を作り出すのだ

ガーデニングシミュレーション

ガーデニングタウン

●WIN95&98●メディアカイト●発売中●5,800円

お手軽に、でも本格的に楽しめるガーデニングのシミュレーション

数年前から流行のガーデニング。でも、トライしてみたいけどやり方がよくわからない、場所や時間がない、なんて人は結構多いはず。そんな人はこのソフトでデスクトップに自分だけのお庭を作ってみてはいかが？

花や木は200種類、プランターと庭に配置できるオブジェクトは各120種類と豊富に用意されている。ソフトが自動的に世話をしてくれる「簡単コース」と、水や肥料、害虫などに細かく気を配って育てる「複雑コース」の2つのモードがあるのもうれしい。作った庭を画像データに保存し、専用のホームページ<http://www.media-kite.co.jp/garden/>で作品として登録もできる。

動作環境

CPU：Pentium133MHz以上
メモリ：32MB以上
空きHDD：280MB以上
DirectX3以上に対応したサウンドカード及びグラフィックカード





⬅インフォメーションセンターではガーデニングに関する情報やアドバイスを受けられる

⬅8種類の庭から好きなタイプを選んで、自分だけの庭作りにチャレンジ！

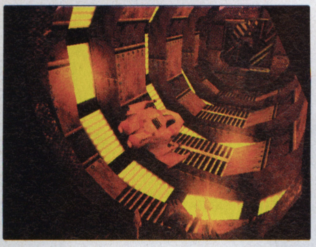
⬇街にはフラワーショップや園芸用の土が買えるお店があり簡単な説明も載っている



3Dシューティング

ディセント3 完全日本語版

●WIN95&98●イマジニア
●発売中●9,800円



360度どの方角にも敵がいる！ スリルとスピードの3Dシューティング最新作。屋外での戦闘が新たに追加されている。デスマッチからチーム戦までネット対戦用のモードも充実。

リアルタイムストラテジー

マイクロソフト エイジ オブ エンパイア 2 :エイジ オブ キング

●WIN95&98&NT4.0●マイクロソフト
●99年11月19日発売予定●価格未定



時代背景を中世に移した待望の続編。モンゴルやケルトなど13の文明から1つを選択して育てる。戦略にも新機能が追加され、ネットでのマルチプレイ対戦がグッと面白くなりそう。

エニグマテック・アドベンチャー・ゲーム

ソウルリーバー 日本語版

●WIN95&98●アイドス・インタラクティブ●発売中●8,800円



現実の人間世界とヴァンパイアがうごめく悪魔の世界を往復しながら謎を解いていく3Dアドベンチャー。プレイヤーは孤独なヴァンパイア「ラジエル」となって、自分を追放した邪悪な神ケインに復讐することになる。

アクションありパズルありの力作で、日本語版ではすべてのムービーがきちんと日本語化されているのがうれしい。またローディングのないシステムを採用しているため、ストレスなくプレイを楽しめる。独特な世界観やユニークなキャラクターにハマることうけあいだ。

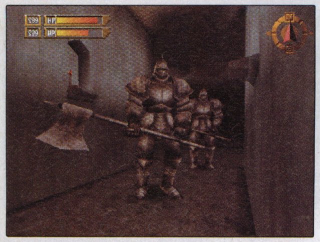


⬅発売後のキャンペーンでラジエルの超レアなフィギュアが50名に当たる！ 詳細はアイドスのホームページ＜http://www.eidos.co.jp＞で

ツール

Sword of Moonlight ～KING'S FIELD Making Tool～

●WIN95&98●フロム・ソフトウェア
●2000年2月発売予定●価格未定



『KING'S FIELD』が3D-RPG作成ツールとして発売。作成したRPGはCD-ROM化して友人と交換できる。サンプルとして、このツールで作成したシリーズ1作目のリメイク版が同梱。

トレインシミュレーター

Train Simulator 近鉄南大阪線・吉野線

●WIN95&98／MAC
●ポニーキャニオン●発売中●5,800円



近畿日本鉄道の南大阪線を、停車位置から速度制限までリアルにシミュレート。準急、急行、特急の種類別に運転を楽しめる。撮影用に準備された専用列車の映像を使っているのもウリ。

インタラクティブ・ドラマ

マリア 君たちが生まれた理由(わけ)

●WIN95&98●ブレイク
●99年11月12日発売予定●8,800円



プレイステーション、セガサターン用タイトルのPC版。多重人格がテーマのアドベンチャーだ。テキスト選択のパートとムービーパートがあいまって、連続ドラマの雰囲気が味わえる。

3Dシューティング

レクイエム 完全日本語版

●WIN95&98●イマジニア
●発売中●9,800円

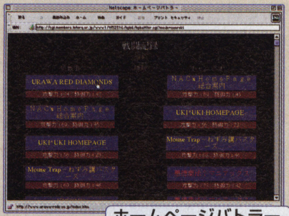


近未来のSF世界を舞台に、天使マラカイとなり堕天使の人類滅亡を阻止するという異色の3Dシューティング。人物との会話などアドベンチャーゲーム的な要素が面白い。ネット対戦可。

面白(おもしろ)ゲームはネットで見つけろ!!

GAME@HUNTING WORLD

昔流行ったバーコードバトラーのように、URL同士を戦わせる「ホームページバトラー」というWEBゲーム。戦い自体は一瞬で決まるのだが、戦わせてるサイトの名前がウケ狙いでメチャメチャ面白いのだ。



ホームページバトラー
http://www.inter q.or.jp/www1/tf52316/index.html

ペルソナウェア（WIN用）は、いわば「デスクトップ・キャラクター」ソフト。デスクトップ上のペルソナと会話を楽しんだり、自分のバイオリズムを調べたりすることができる。ソフト自体がインターネットを通じてデータを更新し、新しい話題や機能を手に入れることができるというアイデアが光るソフト。



ネットワーク対応仮想人格処理系ペルソナウェア
http://www.personaware.gr.jp/index.html

アクセサリー

劇場版機動戦艦ナデシコ 1000％コレクション'99

●WIN95&98●キングレコード・角川書店
●99年11月18日発売予定●5,800円



※画面は開発中のものです

劇場版の制作資料を満載したデジタルデータ集。1000点以上の画像や設定資料集、絵コンテなどファン垂涎の内容だ。制作関係者インタビューや声優データも収録されている。

アクセサリー

カウボーイビバップ デスクトップアクセサリー

●HYBRID●インナーブレイン
●99年11月3日発売●3,980円



ディープなファンが多いアニメ「カウボーイビバップ」のデスクトップアクセサリーが登場。スクリーンセーバーや壁紙、メール添付用のグリーティングカードなど内容は盛りだくさんだ。

今月のオススメ Pasojuge News

USB接続ゲームコントローラ

高性能なゲーム用コントローラ3種発売！

本格的にPCゲームをプレイしようとすると、やはりマウスとキーボードでは物足りなくなってくる。今回、マイクロソフトから発売されるゲーム用コントローラ「SideWinder（サイドワインダー）」シリーズ3機種は、そんなPCゲーマーにぜひ使用してもらいたい製品だ。

シルバーカラーの「Game Pad Pro（ゲームパッドプロ）」は、アナログ入力とデジタル入力の両方をサポートするコントローラ。格闘ゲームをするときは8方向入力のデジタルで、レースや3Dシューティングをするときは360度入力のアナログで、といった使い分けができる。

カーレーシングが好きな人にお勧めなのが「Precision Racing Wheel（プレシジョンレーシングホイール）」。机などの端に固定して使用する、ハンドル型コントローラだ。アクセルとブレーキペダルがついたフットコントローラも同梱されている。

ユニークな形をした「Dual Strike（デュアルストライク）」は3Dアクションゲームのために開発されたコントローラ。右側のスティックとボールの部分は、グリグリとひねり（回し）ながら使用し、マウスの機能を果たす。キャラクターを動かしたり、銃の照準を合わせたりという細かい操作を手元で行うことができる。3Dアクションの操作性がバツグンに向上するぞ。



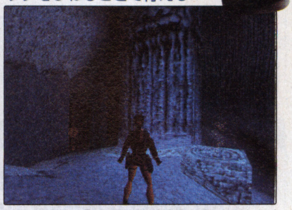
SideWinder Dual Strike

➡キーボードとマウスの機能を統合するために考案されたスタイルなのだ



⬆レースゲームは、やはりハンドル型コントローラでプレイしたい

⬇キャラクターがあたりを見回す、という動きもスティックをひねることで行える



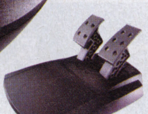


SideWinder Game Pad Pro

⬆上部には2個のトリガーボタンを装備。最高16種類のプログラムをカスタマイズできる



SideWinder Precision Racing Wheel



⬆机への取り付け部分はワンタッチ式のクランプを採用。6個のアクションボタン、2個のトリガーボタンを装備している

SideWinderシリーズ3機種共通

マイクロソフト／11月19日発売予定
オープンプライス（推定小売価格　Game Pad Pro：5,800円程度、Precision Racing Wheel：11,800円程度、Dual Strike：7,800円程度）
WIN98／USBポート専用
CPU：Pentium 166MHz以上／メモリ16MB以上（32MB以上推奨）／HDD：10MB以上／CD-ROM：4倍速以上／解像度：800×600、256色以上

e-one 500

色もパワーも強化された!?「e-one」シリーズ第2弾登場

ソーテックは一体型PC「e-one」シリーズの第2弾、「e-one500」を発売した。これは「アップル社のiMacと色や形状が似ているため混乱をまねく」という理由で製造・販売差し止めの仮処分を受けた「e-one433」の後継機種。128,000円という価格はそのままで、CPUはCeleron500MHz、メモリ64MB、HDD 13GBという高スペックを実現している。さらに、メモリ128MBの「e-one500A」、メモリ128MBに『Microsoft(R) Office2000 Personal』を搭載した「e-one500B」も用意されている。ボディーカラーも変更された。この色は「ミレニアムブルー」と呼ばれ、そのデザインと合わせて「e-one500」のスピード感を表しているのだそうだ。

余談になるが「e-one」と「iMac」はまったく異なるマシンである。シリアル、パラレル、USB、PCカードと新旧合わせて豊富なインターフェースを備えた「e-one」は、"現在のPC環境にすんなりマッチする低価格なマシン"だ。一方「iMac」は旧世代のインターフェースを廃してUSBを採用した"イージーPC"の先駆け。ウィンドウズかMacかという、OSの違いだけではないということを認識しておこう。



e-one500	128,000円
e-one500A	143,000円
e-one500B	163,000円

※e-one500Bは11月より受注開始

トピックス

ネット上で競走馬のオーナーに!!『High Stakes Owner's Club』

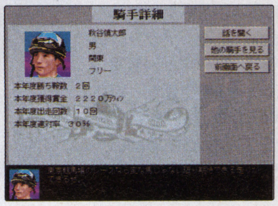
『High Stakes Owner's Club（ハイステークスオーナーズクラブ）』は、インターネットを利用した競走馬育成ゲーム。プレイヤーは競走馬のオーナーとなり、ネット上の仮想の競馬会「High Stakes Owner's Club」で重賞制覇を目指す。獲得賞金で愛馬を増やしたり仔馬の生産を行うこともできる。

ライバルとなるのは、全国のオーナーたち。レースは毎日開催され、大レースを勝つと豪華景品がもらえることも。また、リアルタイムで競い合う「セリ」や仔馬の売買を1対1で交渉する「庭先取り引き」など、オンラインゲームの特性を生かしたシステムが盛りだくさんだ。Webマガジン「キャンター」も発行されており、レースの速報や勝利オーナーのコメントなどがチェックできるぞ。

11月11日には「ハイステークスオーナーズグランプリ」がスタートする。何と賞金総額は100万円!! 馬ゲー好きなら今すぐ始めるっきゃないね！ ゲームソフトCD-ROMはシャングリラのホームページにて無料配付中（WIN95&98版のみ）。詳しくは<http://www.shangrila.co.jp/>にて。



⬆この世界では実時間1日で1週間が経過する。というわけで、レースは毎日開催される



⬅厩舎や騎手に的確な指示を出すことも重要なのだ

iMac DV

こちらも新色登場だっ!! DV編集もできちゃう新型iMac

アメリカで10月5日、そして日本では10月7日に、噂はかねがね流れていた新型iMacが、ついにお目見えした。発表されたのは「iMac」「iMac DV」「iMac DV Special Edition」の3モデル。アップルストアおよび全国のiMacデモ展示販売店にて10月16日より発売が開始されている。

どこが新しくなったかというと、まずは見た目。旧iMacに比べて、カラーの部分の透明感が増した。右の写真を見てもわかるでしょ？　ちなみにこれはシースルーではなく「トランスルーセント」というのが正しい表現。さらに、グラファイトカラーのiMacも登場（「iMac DV Special Edition」のみ）。渋色好みの人はたまらないね！　正面部分では、ディスクドライブがスロットインタイプに変更されている。

機能的に注目なのは「DV」モデルに搭載されたDVD-ROMドライブとFireWireポート。DVDソフトを楽しんだり、デジタルビデオカメラの編集をしたり……なんてことが、iMacで可能になる。デジタルビデオムービーを簡単に作成できるソフトウェア『iMovie』もインストールされている。これからはコンシューマもビデオ編集とかグリグリやる時代になるのか!?

また、3タイプとも「AirPort」に対応している。オプションのAirPortカードを差し込めば、ワイヤレスでインターネットに接続可能だ。

iMac：350MHz G3プロセッサ／メモリ64MB（最大512MB）／HDD約6GB／ブルーベリーのみ　118,000円
iMac DV：400MHz G3プロセッサ／メモリ64MB（最大512MB）／HDD約10GB／4倍速DVD-ROMドライブ／FireWireポート×2／ビデオミラーリング対応／ブルーベリー、タンジェリン、グレープ、ストロベリー、ライム　148,000円
iMac DV Special Edition：400MHz G3プロセッサ／メモリ128MB（最大512MB）／HDD約13GB／4倍速DVD-ROMドライブ／FireWireポート×2／ビデオミラーリング対応／グラファイトのみ　178,000円



⬅「iMac DV」はおなじみのキャンディーカラー5色展開。システムは『Mac OS 8.6』。10月30日の『Mac OS 9』発売以降は、2,500円でアップデートできる



⬇こんな風に透けてます。奥行きは若干短くなりコンパクトに。スピーカーの性能も大幅にアップ。映画なども十分楽しめるだろう

トピックス

どーする！ どーなる!? 今後のPC キーワードはシンプル&ワイヤレス

最近、新しいコンセプトのPCが登場してきている。例えば「iBook」や「Let's note CF-A1R」。この2つはワイヤレス通信が可能なノートPC。外出先に持っていくことより、「電話線をつながないから家の中のいろんな場所で使えるね」ってのがポイントなPCだ。日本は家が狭いから、家の中で使うのにノートPCを選ぶ人も多いはず。高いお金を出してコンパクトなPCを買うんだから、ケーブルからも解放されよう！　ノートPCを買うなら、ワイヤレスタイプがオススメだ。



⬅⬆「iBook」と「AiePortベースステーション」。ところでアップルさんよぉ「AiePort」早く売ってくれぇ

もうひとつは「simplem」「WiLL PC」などのシンプルインターフェースPC。シリアル、パラレルといったポートを廃し、初心者でも使いやすいUSB、i.LINKを搭載したPCだ。このタイプのPCこそ「iMacのウィンドウズ版」だと思うのだが、実売価格30万円前後というのはツライ。今後ますますi.LINKを使ったAV機器とPCのリンクが増えてくる。シンプルかつ低価格なウィンドウズPCの発売が待たれる。



⬆松下の「Let's note CF-A1R」。付属のワイヤレスステーションから100m以内まで通信可能



➡NECの「simplem」。キーボードやマウスはワイヤレス接続なのだ



⬆松下の「WiLL PC」。電源以外の接続端子はすべて側面に配置されている

イベント

エレクトロニクスショー'99 小型メディアの進化は止まらない!!

10月5日から9日までの4日間、幕張メッセにて「エレクトロニクスショー'99」が開催された。今回特に目立っていたのが、小型メディアを使った新製品たち。この分野は今まさに「キテる」ってカンジだ。

中でも注目はメモリースティック（ソニー）対SDメモリーカード（松下・東芝・サンディスク）の争い。ソニーブースの目玉は12月発売予定のメモリースティックウォークマンとICレコーダー。メモリースティックの使いこなし術を体験できる「メモリースティックツアー」も人気を集めていた。一方の松下ブースでは、SDメモリーカードを使った携帯プレーヤーをメインに対応機器を多数展示。PDA、オーディオコンポ、携帯電話、DVカメラ、ビューワーなど、そのラインナップの幅広さには驚かされた。製品の発売は2000年になるという。

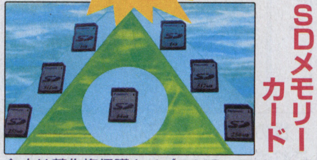
いずれにしても、この先デジタルの恩恵を受けるには、これら小型メディアを使いこなすことが必須になるぞ。

MGメモリースティック



VS

SDメモリーカード



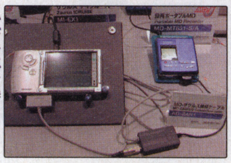
⬆上は著作権保護タイプのMGメモリースティック。下はSDメモリーカード。今後の小型メディアの主流となっていくのか!?

デジカメ用光ディスク

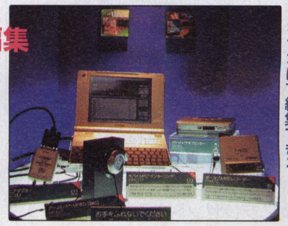


⬅サンヨーが参考出展した730MBのデジカメ用5センチ光ディスク「iD photo」。サイズが大きいのでバックアップ向きか

モバイルでMD編集



➡MDだって小型メディア。デスクトップ機だけでなく、モバイル機でも編集ができる。ザウルスとつないで



⬅ビクターのモバイルPCもMDをつなげて編集できる

今月のオススメ Pasojuge Web

なごみ系

ばかけんちく探偵団

http://www.st.rim.or.jp/~flui/bk/baka_home.html

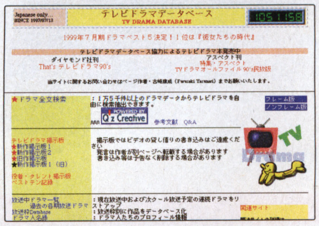


ヘンテコな建築物を観賞して感心したり笑ったりするページ。作者の方のツッコミっぷりがステキ。デジカメ活用法その３ってカンジでもあるな。

お役立ち系

テレビドラマデータベース

http://www.asahi-net.or.jp/~RM1Y-FRSK/index3.htm



秋から始まるドラマって大抵クリスマスがらみで盛り上がるものなんだけど、今年はどーなんでしょう？ ドラマフリーク大満足のデータがギッシリ。

お買い物系

eBay

http://www.eBay.com/

スリルと物欲で止まらない!! ネットオークション

「eBay」は世界最大のオンライン・オークションサイト。世界各国の人々が売りたい品を持ち寄り、１日200万件以上ものオークションが行われている。ネットの接続環境があってメールアドレスを持っていれば、だれでも参加できる。うまくすれば、思わぬ掘り出し物を手に入れることができるので、最近、日本からの参加者も急激に増えているようだ。

だが気をつけておきたいのが、「eBay」はいわゆるインターネットショッピングとは違う、ということだ。「eBay」はあくまでオークションの場。落札したあとは、商品の受け渡しも代金の支払いも、売り手と買い手の間で行われることになるのだ。クレジットカードなんてほとんど使えない。だから、最低限の英語力は必要だ。

なーんていってもやはり「eBay」は魅力的。たくさんのモノの中から目的のモノを探しだし競り落とす…。この楽しさを知ってしまったら、多少の困難は乗り越えちゃいます。ハマる人が多いのも、そのせいなんだろうなあ。

もちろん、国内にもオンラインのオークションサイトはある。でも売っているモノの質が結構違う。趣味の分野で「eBay」を利用したい人は、やはり英語の勉強をしたほうがいいかもね。



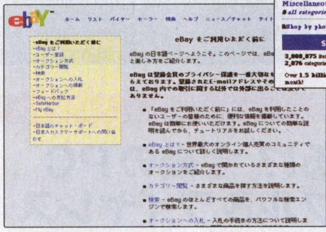
⬆日本のオークションサイト「楽天市場」。<http://trading.rakuten.co.jp/>



⬆のぞいているだけでも楽しいが、見てると欲しくなっちゃうんだよね



⬆「CSJフリーマーケット」<http://fm.csj.co.jp/>はメールでの交渉で売買を行う

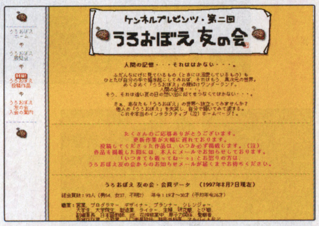


⬅日本語のヘルプページ<http://pages.ebay.com/aw/japan/help/index.html>があるので、必ず読んでおこう

なごみ系

うろおぼえ

http://www2.cjn.or.jp/~kennel/urooboe/frame.html

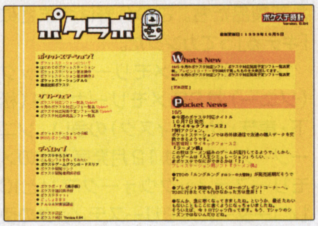


世の中の人のうろおぼえっぷりになごむべし。なんか久しく更新されてないみたいなんですけど。スゴイてんぱってるときか、スゴイひまなときに見る。

ゲーム系

ポケラボ

http://www.jobweb.co.jp/~rascal/pokelabo/index.html



ポケステユーザーによるポケステ情報ページ。ソフトを買うか迷ったときは掲示板を参考にしてみるといいかも。折れたボタンの直し方も解説されてる。

お役立ち系

デジタルカメラ研究マガジン

http://digicame.com/

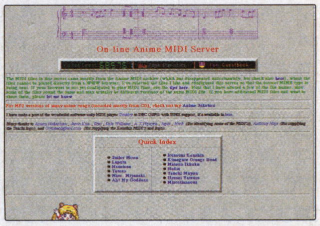


あっと驚くような実験を繰り返し、よりよいデジカメの活用法をさぐるHP。掲示板での情報交換も盛ん。スタッフの研究熱心ぶりには脱帽です。

アニメ系

The On-line Anime MIDI Server

http://looney.physics.sunysb.edu/~daffy/anime_midi.html

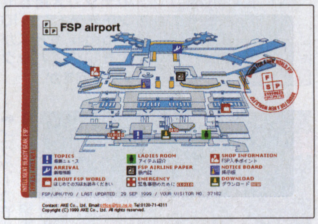


日本のアニメソングのMIDIデータを集めた海外のHP。「セーラー…」「るろうに…」や宮崎モノなど。MP2やMP3のサウンドファイルも多数有り。

オシャレ系

FSP WEB SITE

http://www.fsp.ne.jp/html/index.htm



「天才的お化粧道具」FSPのHP。ミニゲームをクリアするとイカした壁紙がダウンロードできる。PC始めた彼女にプレゼントすると喜ばれそう。

お買い物系

暦.com

http://www.koyomi.com/



皆さんカレンダーって買います？ ここに行けばソニプラとかで売ってるのとは一味違うカレンダーが手に入ります。すべてオリジナルで54種類。

ゲーム系

ゲーマーズターミナル

http://www.gamersterminal.com/



ゲームユーザーが運営するゲーム系サイトのサーチエンジン。ジャンル、内容、キーワードなどから絞り込んで検索できる。マメな更新がウリ。

FarEast系

伊賀流忍者博物館

http://www.sphere.ad.jp/ninja/



伊賀流忍術発祥の地、三重県上野市の観光協会が世界に発信する伊賀忍者情報サイト。現代伊賀忍者ライフの紹介、忍者グッズの通販も行っている。

じゅげむ最終号特別付録

MEMORYCARD& VISUALMEMORY SEAL SPECIAL

じゅげむから、みんなへ心ばかりのプレゼント！ いままでのご愛読を感謝して、集められるだけ集めたスペシャル・シール・軍団！ 年末のゲームライフに役立ててね。 シールはそれぞれ「PSのメモリーカード」「DCのビジュアルメモリ」「ポケステの電池ブタ」に貼ることができるよ。

バイオハザード3	どこでもいっしょ
テイルズ・オブ・エターニア	グランツーリスモ2
爆走デコトラ伝説2	ときめきメモリアル2
ダービースタリオン99	ベイグラントストーリー
聖剣伝説LEGEND OF MANA	パラサイト・イヴ2
フロントミッションサード	クラッシュバンディクーレーシング
せがれいじり	チョコボコレクション
保存用DATA	THE LEGEND OF DRAGOON
使い回しDATA	ヴァルキリープロファイル
現在PLAY中	ダンスダンスレボリューション
消したらぶっとばす！	スーパーロボット大戦α
RPG専用カード	パックマンワールド
	蒼魔灯
	機動戦士ガンダム～ギレンの野望
	トルネコの大冒険2

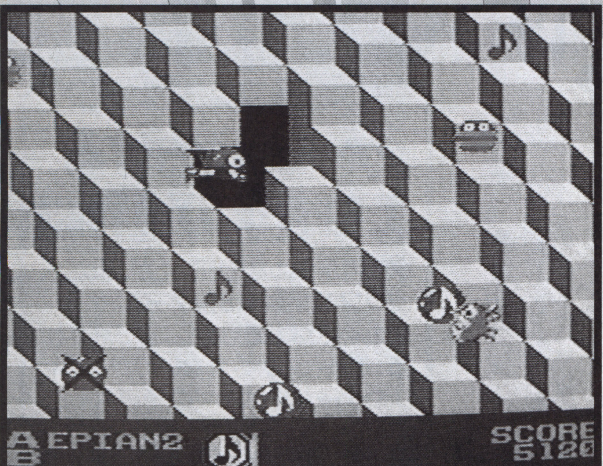




とても読み切れない！
業界を揺るがす読者投稿ページ

GEM団2000

GEM団2000も今月で最後、来月から装いも新たに…って、へ？
『じゅげむ』が休刊ん──ッ!?!?　突然ですが、しばしの別れです。



GEM団が勝手に選ぶ珠玉の名作

オレゲー1本！

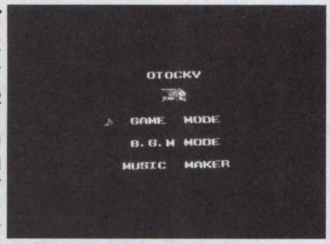
オトッキー

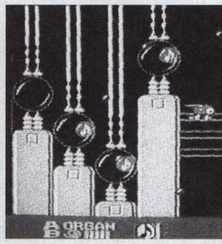
●FC-Disk●アスキー●87年3月27日●現入手難易度A

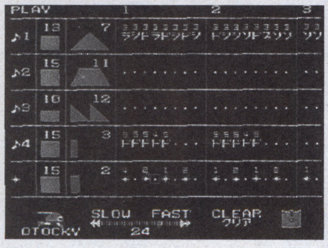
わずか四小節のマイ♥ソング

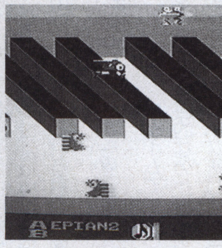
「遊ぶだけじゃなく、自分でもファミコンのゲームを作れたら…」ゲームファンなら多かれ少なかれ、一度はそんなことを考えたことがあるだろう。もちろん考えるのは簡単だが、実際に作るには才能も根気も必要だ。『オトッキー』は、基本的には音楽を世界設定に生かしたシューティングゲームだが、一定エリアをクリアすれば、自分でBGMが作曲できる「ミュージックメーカー」が登場する。実は『オトッキー』の楽しさはここからが本領発揮で、その真の姿とはファミコン初のシーケンスソフトなのだ。一曲あたりの容量は四小節しかなく、音源は31種類あるものの同時に使える音数は4音。ファミコンゆえのかなりの制限だが、その中から工夫を凝らし音楽を作りあげる作業には、パズルのような楽しさがある。若い日の体験は何事も貴重である。思うにこの『オトッキー』で、音楽制作に目覚めプロの道を進んでしまった人も、きっといるに違いないとニランでいる…。

ちなみにこのゲームをプロデュースしたのは、現在ポケモンのプロデューサーをつとめる石原恒和氏。…という、ちょっと意外な一面も持つソフトである。









➡オトッキーの打ち出す弾（ミュージックボール）は音符。どの方向に向けて打つかで異なる音階の音が鳴るので、BGMにハモらせるように遊ぶことができる。一度クリアした面は音楽だけを楽しむモードもある

1本！会議

美女編集まーりーの衝撃告白にGEM団アゼン！

編集まーりー「え～皆さん突然ですが、始めに重大な発表があります。じゅげむは今月をもって休刊することになりました」
一同「にえぇぇぇぇ～～～～～～～!?」
遠藤「じゅ、じゅげむリニューアルの話は!?」
前川「GEM団も新企画の募集したのに？」
直井「誰が黒幕なんですか!!」
編集まーりー「知りませんよ！　それより私の華やかな将来はどうなるんですか！」
直井「いやいや良いお店を紹介しますよ。まーりー嬢ならご指名ナンバー1確実ですぞ」
遠藤「……。よっしゃ、カラオケ行こっ!!」
前川「ナニぃ～!?　絶対負けませんよ～!!」



ゲーム生活向上のため、毎月ひとつのテーマについてみんなで論じていく場

VOICE and OPINION

今月のテーマ

ゲームにおけるエロ表現の境界線

家庭用からは姿を消したが、未だパソコンで根強い18禁ゲーム。ゲームにおいてエロ表現はどこまで許される、それとも許されないのか？『大人のゲーム誌』だからこそ語れるこのテーマ、ボイオピ最終回はエロ表現の境界線について問う！

家庭用ゲームは倫理の教科書か!?

ゲームは明るく健全に

●ゲームは子供から大人まで楽しめるエンターテインメントとして、健全に発展してほしいと願う。エロ表現そのものはゲームの楽しさには直接関係しないので、まずはゲーム部分をしっかり作ってほしい。年齢制限付きのソフトであっても、誰もが手にすることができる時代なので、規制をしっかりしてほしいもの。

(群馬県　阿久沢アキラ)

●映画や写真、絵画と同様に芸術性が優先されると思います。しかし、ゲームはメディアではなく子供のものという認識が強い現在は、それは望むものではないと思います。

(埼玉県　ワラワラマン)

●エロゲーやりたきゃパソコン買え派です。コンシューマはゲーム性&シナリオで勝負すべき。個人的には中途半端にHなデザイン、構図や展開も必要ないと思っています。PTAの矛先が向きやすい現状では、未成年の劣情をそそるような要素は最初から排除したほうが賢明でしょう。

(新潟県　宿許はるか)

◎エロの排除はメディアとしての成長を促す支柱であり、自己防衛でもあるワケ…だ。

女の私から見ると…

●男性側の一方的な表現、女性を支配しようとするのがイヤ。うちの娘もそういう目にさらされるかと思うと、心配で心配で…。あんなパソゲーみたいなバカ女、いないっちゅうねん。

(宮城県　りー)

●もう規制なんてあってないようなモンですよね。女の私から見ると、男が楽しむためだけにヒドイコトされてる女の子が出てる、パソコンのHゲーは許せない。もっと男もいじめろ～!!　…何か違う？

(埼玉県　神泉冠)

●私は女ですけど、どんどんやれーって感じですか。言ってみればHビデオと同じで、買う人の自由ですし、むしろ最近は家庭用で18禁ゲームがないので、つまらないです。

(群馬県　高都遼)

◎数多く寄せられた女性からの意見は、否定派と容認派が大体半々ずつ。これは目にした「モノ」の違いでしょうか？

エロに過敏すぎる規制

●高校生の4割が性体験のある時代です。半ケツ出して歩いてる姉ちゃんが山ほどいるのに、ちょこっとパンツが見えたの見えないので、年齢制限だのゲーム倫理だの大騒ぎしてるのは…。誰が見ても異常な性描写以外は、認めちゃいましょうよ。ゲームは倫理の教科書じゃないんだから。

(茨城県　河内ぽてと)

●今の家庭用ゲームの規制は厳しすぎると思う。ゲーム上で女性の裸体や乳首を表現したぐらいで、性犯罪が増えることは絶対にない！　恋愛にHは付き物なんだし、パソゲーまでいく必要はないけど、もっと規制を緩めてもいいと思う。

(福井県　音信不通)

●少なくとも他のメディア、特に少年マンガやTVのレベルまでは問題はないと思うので、不自然に規制するほうが問題があるんじゃないか。

(神奈川県　熱暴走多すぎ)

◎今回の中心意見。他のメディアに比べて過敏すぎる規制に、疑問や時代の錯誤を感じているユーザーは多かった。

何を境界線とするか？

●本来規制すべきは、レイプやロリータなど性犯罪と結び付くような性描写だけでいいのであって、何もかも一様に禁止というのはおかしい。そもそも18歳以上・未満という年齢設定自体、世紀末の現在となってはどれほどの意味があるのか…。

(無記名)

●今から10年前、私は大阪にある脱衣麻雀で有名な某N社グラフィッカーをしていました。入社当時の研修で中○美穂似の女の子のパンティをヒモパンにしたのですが、上司に「ヒモはアカン」と言われ、描き直した覚えがあります。資料はエロ本山積み、AVに大人のオモチャまであるのに…ヒモはダメなんですね～。

(大阪府　ランディ)

●ゲームの表現はひとつ規制すれば次はあれ、次はこれとキリがないと思う。エロ表現だけダメなんて、変ではないでしょうか。家庭用ハードでエロゲーは出すなとCESAは言うけど、パソコンだって立派な家庭用ハードだと思いますよ。

(山口県　八城順二)

◎エロの判断基準は人それぞれ。子供に不適切というなら、エロより残虐表現の規制が先決という意見も聞かれた。

エロの区別と管理

●ゲームではエロが演出なのか目的なのかを、明確に分けてほしい。そして18禁は「バリバリ18禁ッス！」と表示して、コソコソ売ってほしい。毒蛇が派手であるよ～に、独自の雰囲気を持ったとこにゃ女子供や覚悟決めた人以外は近寄らない。逆に演出エロは、エロエロらしくしないよーに。

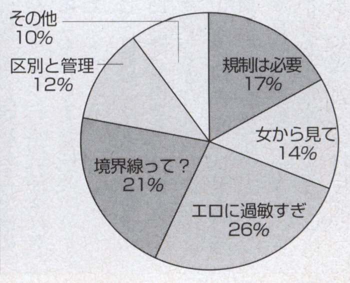
(無記名)

●自分はパソコンでHゲームもするが、一般美少女ゲームとそう大差ないと思う。コンシューマもパソゲーと同じ基準にしていいんじゃないか？ただ、シールで内容表示したり、年齢制限に関しては店サイドが身分証の提示を求めるなど、厳格かつ的確な運用は必要不可欠だと思う。あとは作り手、買い手の自己責任の問題だ。

(三重県　みっちー)

◎徹底した内容表示(区別)と売る側の管理。でも制限したところで、子供は見るよね。だってエロはエロだし、青い性は止められないじゃん？

大まかな意見構成



ボイオピ番外地

●パソコンなんかの18禁は、もう手が付けられないし、絶対親なんかに見せられない。

(長野県　コクラン)

●変な幼な顔はやめたほうがいい。おかしな人間を作るだけだ。

(福岡県　阿陪)

●「どんなにエロくったって、動画じゃなけりゃ何だっていいんだよ!!」と、エロゲー推進委員の方がおっしゃってました。

(群馬県　TaT)

●画面に触ったら「ぬちょー」ってなりそーな、あの、液体だらけの絵はやめていただきたい。

(大阪府　藤井尚)

●昔、新聞とかで女性の裸や乳首を★や♥で隠してたヤツ…最近見ないけど、どこいったんだろう？　いや、友人が「下手なエロよりエロだったなぁ」って言ってたのを思い出しただけなんスけどね。

(大阪府　レベルマックス)

◎ボイオピのテーマ案、たくさんいただきました。今後の『DOTCH!』で…と思ってたとこに、寝耳に水の休刊宣言。まるで寝起きドッキリ!?:

ボイオピテーマを全部見てみろ!

95年12月号から丸４年にわたって続けてきた『VOICE and OPINION』。これまで扱ったテーマ数は47。それは激動の世紀末ゲーム界を映し出す鏡でもあった…。

95年■次世代機乗り換えの苦悩／いいゲームの条件／ゲームソフトの適正価格

96年■ゲーム未来予想図1996／攻略本の是非／女性ゲーマーの主張／任天堂に期待すること／ギャルゲー賛否両論／ゲーム番組に意見／RPG・ストーリーの質と量／オープニングデモの必要性／多機種発売ソフトについて／ゲーム嫌いを考える／キャラ(原作のある)ゲームについて

97年■ゲーム未来予想図1997／ゲームソフトのコンビニ販売／「じゅげむ」を叩っ斬る！／しゃべるゲームの良し悪し／取説・理想のカタチ／ゲームを選ぶ基準／女性ゲーマーの主張２／メーカーに望むサービス／ソフトのプレミア化現象／ゲームにおけるマナー／「GEM団」を叩っ斬る！

98年■ゲーム未来予想図1998／ゲームの及ぼす悪影響？／ゲームイベントの改善点／クソゲーの理由(わけ)／携帯ゲームの可能性／ゲームショップに求めるもの／ゲーム初心者へのメッセージ／セガ(DC)に期待すること／ゲームをやめようと思った瞬間／ゲームCMのツボ／ゲームにおけるリアリズム／対戦ゲームの想い出

99年■ゲーム未来予想図1999／ウラ技の必要性／ゲームグッズのイメージ／ゲーム生活の知恵袋／コントローラ新発想＋α／PS２に期待すること／ゲームソフトの適正価格２／ゲームセンターの良し悪し／ゲーム以外の楽しい遊び／ゲームにおけるエロ表現の境界線 (99年12月号にて終了)

《ボイオピ後記》

もともとボイオピは、フザケすぎて不評だった一番最初の『GEMGEM団団』の反省を元に始まりました。以降、投稿の中心としてGEM団を引っ張ってきてくれたと思います。毎月ひとつのテーマに対するみなさんの意見を読ませていただくのは、とても有意義で楽しい時間でした。ただ、それをまとめるのは大変な作業だったけど…。そんなワケで、前号で予告を打った新テーマ投稿『DOTCH!』も突然の休刊によって消滅。こんなことをつらつら書いているのも、いつものテーマ募集が出せなくなったからであり…。父さん、富良野に初霜は降りましたか？　この４年間、いい勉強になりました。ありがとうございました。

主人公



「ありがとうございました」

カランコロン…。

最後の客を送り出すと、店のあらゆるものの気が緩む。常に肩肘張って商売しているわけではないが、この瞬間、椅子もカウンターもグラスも灰皿も、小さなコースターまでもが心をとき、素の顔に戻る。そんな気がするのだ。

店じまいの準備もいつものこと、何も考えずとも体が自動的に動いてくれる。心地よい眠気と脱力感。街の息遣いが微かに流れてくる店内で、独り淡々と作業を続ける。何を隠そう、私が一日のうちで最も愛する時間である。

外界から取り残されたような世界では、時間も空間もより私的なものになる。言ってみれば、それは学校を休んだ平日・昼間の疎外感に似ているかもしれない。つまりは、妙に居心地がいいのだ。

おかげで店じまいの準備が済んでも、なかなか帰る気が起きない日も多い。そんなとき、私はお気に入りの音楽と酒を用意する。ただぼんやりとココロを泳がせて、孤高の一杯を味わう——。それが私の日課になっていた。

店には夜毎、さまざまな顔が訪れる。仕事に疲れ、恋に敗れ、人生に迷い、再会を喜び、愛を語り、夢を追い続ける人々。そこには仕事の顔があり、友人の顔があり、恋人の顔があり、親の顔がある。男と女の場合は大抵ワケアリ…いや、独りで来る客のほうがワケアリと言うべきか。

長年客を見ていると、その客が何を求めてここに来たのかが、次第に分かるようになってくる。酔いに来たのか、浸りに来たのか、それとも誰かに聞いてもらいたいことがあって来たのか…。アルコールの力を借りても、この世の中には『他人だから話せる』ということも多いのだ。

カウンター越しに垣間みる人生の数々——。考えてみれば不思議なものだ。ここに集う人々は、お互いに面識があるわけではない。それぞれ自分の人生を生き、街ではただすれ違うだけの関係だろう。しかし、街の片隅の小さな店で、彼らは確かに繋がっているのである。

気が付くと、外はゆっくりと白み始めていた。また新しい一日が始まる。夜になれば再び、店にはさまざまな顔が訪れるだろう。人生の一場面を演出する、その舞台——。酒場とはそういう場であるべきだと、私は思う。帰ろう。

店を出る。朝の少し冷えた空気を確かめるように、深呼吸をひとつ。そのとき、私は不意に、この店を始めるにあたって同業者の知り合いから言われた言葉を思い出した。そして、その真意に気恥ずかしくも納得しながら、私自身の愛すべき店の扉を閉めた。

『この商売は、一度やったらやめられない——』

華やかな大通りから裏に入り、道なりに緩い坂を上った場所に、私の店はある。店内はこぢんまりとしており、手前と奥のカウンターに15席。看板も友人の工房で作らせたネオン管しか出していない。もしそこを通るようなことがあったら、立ち寄ってみてほしい。次の物語の主人公は、あなたかもしれない——。

『——CLOSE——』

本日のオススメ
『街』



SS／チュンソフト／98

遠藤の寝る前に考えること



今月の表紙はフリフラ。２人とも気取ったところが全然なくて、ホンマええ娘らやわ。撮影時にはお互いの衣装をチェキし合ったりして、仲良しぶりも発揮。噂の２ndアルバムもいただきました(役得)！これが…マジ気持ちいいッス～!!ユウコ推薦の『バランス』もアイコ推薦の『小さな光』もGOO～～！アイ♥フリフラ、こら即買いでっせ!!

さて創刊から続いていたアイドル表紙も、新創刊どころか休刊に伴い、終了することになりました。私自身は97年9月号・奥菜恵ちゃんから担当させていただいておりましたが、終わるとなると残念やらホッとするやら…。これまで逢ったアイドルは延べ28人。これからも、どっかの雑誌で何とか担当になって、役得でアイドルに逢ってヤル！



FLIP FLAP

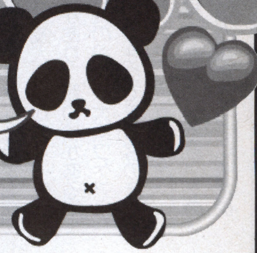
直筆サイン＆落書き入り生ポラプレゼント！

表紙撮影時の激レアポラを３名様に差し上げる。応募は官製ハガキにて。休刊に入っても、必ずチェックします。『GEM団 ふりふらふら堂係』まで！

GEM-DAN2000……遠藤マスターでした。

ゲームにまつわるお話聞かせて!

ゴコーのすりきれ



人生最大!?のショックな出来事

●生まれて初めてやった育成ゲームは『卒業Ⅲ』。だがそのエンディングは5重婚という、あまりにもショッキングなものだった…。そのせいか、それ以来育成ゲームが苦手になってしまった。

（静岡県　くらげ）

●中古ゲーム屋で、ソフトを2本買った。ポイントが結構たまっていたので「割引してください」と言ったのに、ポイントだけ引かれて割り引きされてないことが家に帰ってから判明。ショックー。

（和歌山県　ボンジョ）

●シーマンの世話を一日とばしてしまい、それ以来怖くて見ないまま一ヶ月がたってしまった。どうしよう?

（大阪府　若年寄り・K）

●その昔、僕は『プリンセスメーカー2』にハマっていた。さすがに飽きてきたころ、ふと「病気にさせたことないなぁ」と興味がわいた。まさか死なんだろうという憶測のもと、むりやり娘を病気にしてほっといた。すると…死んじゃいました。本気で後悔しました。「許してくれ」って謝りました。そして…実はいまだに心に残っている。

（広島県　てるやま）

●『街』の「青ムシ抄」は笑えない。

（千葉県　ヲタクの星）

●『どこでもいっしょ』のポケピがいなくなって超ショック。ポケステ画面に何も映ってないならともかく、さっきまで遊んでたおもちゃだけが、画面の中に残って…思わず泣いちゃいました。もう戻ってこないらしいけど、このまま帰ってくるのを待ち続けるのもいいかな、と思う。…29にもなって感傷的な私。ポケピって罪な人。

（山梨県　I♥はまち）

秋の夜長に、我思ふ…

●『バイオハザード3』の追跡者って、ひょっとして『1』で倒されたウェスカー隊長のなれの果て? なんか銃器の扱いに長けているみたいだし、もし生き延びていたならクリスやジルのことを絶対恨んでいそうだし…。

（茨城県　妖怪出魂）

●先日訳あって危険物取り扱いの資格試験を受けたのですが、ゲームのネタとして面白そうな知識って結構あるんです。本屋の資格関係コーナーには、クイズネタや推理ネタがゴロゴロしてました。こういうの１５００円シリーズで出ないかなぁ。参考は講談社ブルーバックスの『論理パズル77』! ぜひ見てみて下さい。

（宮城県　TOS）

●昔のゲームにはクラシック音楽が使われていることが多いんです。たとえば『ジャイラス』はバッハ。『マリオブラザーズ』はモーツァルト、『チャレンジャー』はシューベルト、『シティコネクション』はチャイコフスキー。『プーヤン』はドボルザーク…などです。知ってた?

（北海道　♥由香ちゃん♥）

●ディノ食らい死す。食中たり。

（新潟県　肉食恐竜）

●どんなジャンルでもいいから、志村けんが登場するゲームをやりたい。誰が何と言おうが、志村けんが好きなんだ～! ゲームメーカーさん、どこでもいいから志村ゲーを作ってくれーっ。

（神奈川県　コロコロ助）

◇PCエンジンで『カトちゃんケンちゃん』ってのがあったけどねぇ…。

ペット大好き! リセットふんじゃった

でしまると私

今年も秋がやってきました。以前も言ったように、秋はネコの毛ヅヤが一番ノってる季節。もうポワポワのフワフワですよ～! 一年間でしまるとの生活をダラダラ綴ってきましたが、今回で最終回です。

ネコは普通、ある時はオウム貝のように丸くなり、ある時はえり巻きのように横に伸びて寝るモノ。でも、でしまるは気つけばフトンで仰向けに寝るようになってました…。「この子ったら掛けフトンもなしで、ハラ出して寝てると力ゼひくよ…」などとハハゴコロを感じながら、ふと「オナカ冷やしてカゼひくネコって何なんだろう」と冷静に考えてしまった秋の夜。

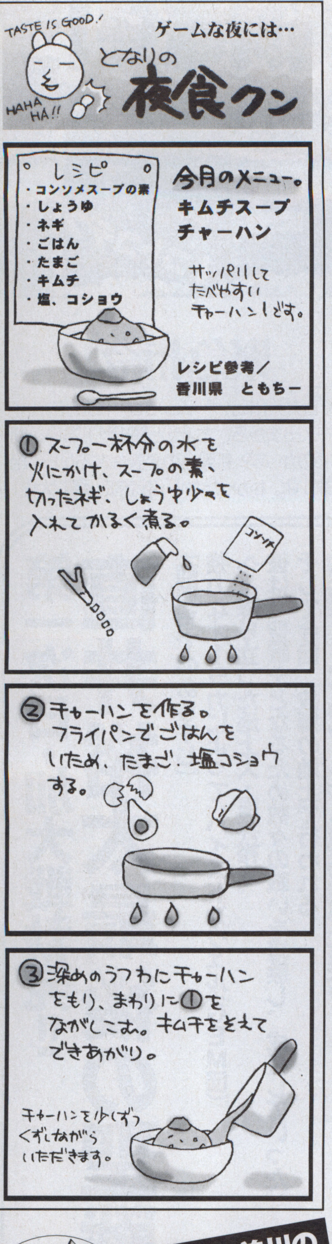
ハラ出し寝ネコの教育は至って簡単。子ネコの時からだっこは仰向けに抱くこと。寝る時は同じフトンで寝かせ、ヒトが寝てるところをよ～く見せること。コレを3年も続ければ、立派にオヤジくさい格好で寝るようになります。良いことなのかどうかは分かりませんが。しかしとにかく私の中では、もうコイツはネコじゃない!「でしまる」っていう特別な生き物なんだ!と感じてます。まぁペット飼ってる人って、どんな生活をしていても、自分のペットだけは特別な生き物だって信じてるモノみたいですけどね。それでいいのだ～。それでは!



アニマルキャラさんいらっしゃ～い 最終回
PET in TV



➡桃源郷的犬科。リアルでナイスバデーな犬たちもさることながら、高級住宅地のようなオッシャレ～な環境で犬を飼えるコトが魅惑。(PET in TV／PS／SCE)



今月の日常ひとことコメント

●この前友達に、PSソフトのケースをケツで踏まれ、壊れた。（東京都　サボテン君2号）

●近所の本屋で、じゅげむが「話題の雑誌」になっていた。自分がほめられたみたいな感じがして嬉しかった。（島根県　後悔王子）

●『ダンスダンスレボリューション』を隣の人がやっていて、集合性住宅なのでかなり迷惑している。やはり木造であのゲームは無理があるっ…。時間帯とかでこちらもある程度、理解してはいるつもりだが…この件はかなり水面下で問題になっているのでは？ 皆さんどう思います？（埼玉県　はむちゅう）

●昼寝から目覚めたダンナがおもむろに一言「今、ドルアーガやっつけてた…」。アンタはポケピか!?（東京都　ぼんたろう）

●『ドラムマニア』のプレイ中に、イスがガクンッ！と下がってしまった時の恥ずかしさったらないね！（茨城県　樋口久蔵）

●私の家に集い、ゲームお泊まりを3日間繰り広げてきた「そよかぜゲームの会」。その隊長が結婚することになり、千葉に引っ越した。新家では電脳ルームと呼ばれる部屋を作り上げ、人生を楽しんでいるらしい…。おめでとう、そで！ 全国誌に載せて祝ってあげるわ。和田さん、彼女を中古屋に売らないでね。（埼玉県　ナルシア2）

携帯ゲームおトク情報!?

●人とは違うポケステを持ちたいというアナタ！ 僕のポケステは、白と透明のツートンカラー仕様です。白と透明、2コのポケステをドライバーでちょっと分解して、フタと裏面のパーツをそれぞれ入れ替えるだけ。けっこうカッコイイよ。（愛知県　村田ダー）

●ワンダースワンって、音量切り替えが3つしかなくて不便じゃないですか？ しかも結構うるさいし。そこで本体右側のスピーカー部分を、シールやメンディングテープで押さえましょう。こうするとちょうどいい音量になるんです（私にとっては…）。同じように思ってる皆さんやってみて下さい。（高知県　はらいた）

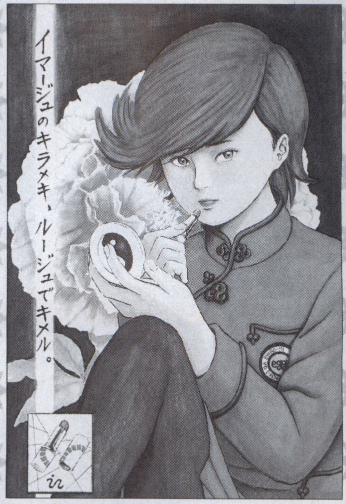
●新しく出たツートンカラーにひかれ、ワンダースワン買ってしまいました。でも欲しいソフトがない！ もう2ヶ月たつのに、単なる部屋のオブジェと化しています。でもカワイイから、実はツートン3色とも欲しいんだよな〜。（神奈川県　私ってヘン？）

●質問です。『どこでもいっしょ』のポケステのメモリーデータを消したいのに、消せないんです。PSでも消せないし、ポケステのリセットを教えてもデータだけ消えないんです。どうやればいいんでしょうか？（無記入）

◇決定ボタンを押しっぱなしにして、ゲームモードを一度抜けましょう〜。こうしないとデータが消せないようになってるのです。

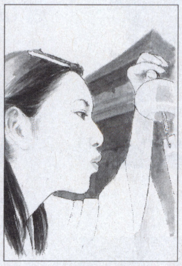
今月のカバーイラスト

広島県　てるやま



illustep いらすてっぷ

GEM団のフィナーレを飾るイラストは、てるやまサン！ なんかすっかり常連ですね。でも広告っぽい構図が目を引いたので今月のカバイラです。あとタコエモン君…あのね。



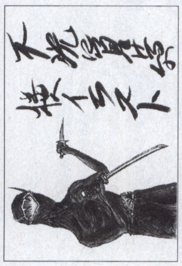
神奈川県　鈴木伸一



栃木県　BER



滋賀県　オリバー



千葉県　タコエモン



千葉県　河島キョウジ

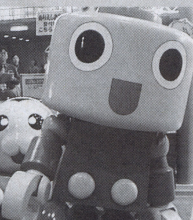


愛知県　筑波山



ミッフィー前川の おもちゃやさんになりたい。

9月のコトですが、東京ゲームショウに行ってきました！ 実は今回、某メーカーのパンフレットを作る仕事をしたんですヨ。だから私も少しだけゲームショウに参加しております。会場ではそのパンフが配られるのを見て、思わず周りをウロウロしてしまう小市民ぶり。しかも記念に2部もらおうと思ったら「おひとり1部だけなんです」と丁重に断られました。ハズカシ。



➡カプコンの物販ブースにて、でっかいコブンちゃんに遭遇♥

……ミッフィー前川でした。



投稿 読者命令絶対厳守！ 特攻王国

トコトコデブ！

このページはハンター直井がお送りします。

緊急指令

おい 直井！『東京ゲームショウ』に東京マルイのブース出すから、ちょっと顔出せ！ おい、聞いてるのか、あ？ 新製品の発表もあるから、絶対に来いよ。わかったか!!（東京都　爆龍大佐）

第一次日・加大戦勃発!! 直井裕太最後の聖戦

【前回までのあらすじ】
強力なオーラ力によって『バイストンウェル（GEM団）』へと降り立った地上人・直井裕太。
彼は、聖戦士となるため数々の戦いを経験し、成長していった。
そして今回、故郷の地上で行われる『東京ゲームショウ』にて最後の戦いに挑む！

in東京ゲームショウ



今回のゲームショウから、電動ガンでお馴染みの『東京マルイ』がブースを出展。ブース内にはシューティングレンジあり、新製品の発表ありと大賑わい。ここで直井は鉄砲に囲まれ至福の時を過ごす予定だったのだが…。



ドンッ!!「自分、ドコ見テ歩イテルンヤ、ボケ！」。たまたま、肩がぶつかった不良外人にカラまれ大ピンチ。突如、訪れた危機にとまどう直井。ヤバイ、逃げなきゃ!!



「自分、コノ落シ前ドウツケルンヤ」。ドスのこもった関西弁で直井に迫るのは、東京マルイブースでモデルとして働くカナダ人モデルのブラッドさん。つまり、傭兵だ。すでに、襟首を捕まれ逃げることは不可能。



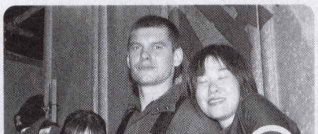
「自分、射撃デ、ワシト勝負セイ、ア〜ン？」と直井をシューティングレンジへ強制連行。誰も助ける者はなく、理不尽なままにブラッドに連れ去られる直井の目には涙が…。



SHCOCOM！ ZIPZIP!! 激しく乱れ飛ぶBB弾。射撃に命を掛ける2人のサムライがターゲットを次々と撃破していく。ギャラリーも大興奮だ。しかし、結果は…。



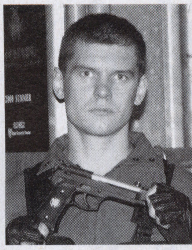
予想通りに敗れた直井。「ア〜ン。自分、ワシノ仕事手伝ッテンカイ」と言われるままに、ブース内でお手伝いを開始。ナニも悪いことしてないのに労働するハメに、しかも無給。



「今晩ドヤ？ ア〜ン!!」と、前川＆富永を囲いプチハーレムを築き上げたブラッド。強い者には女・金、そして権力が集まるという人間社会の構図をブラッドが教えてくれた。



バイオ3限定ガスガン発売



ア〜ン!! 今、ワシガ持ッテンノガ『バイオハザード3』ニ登場スル『限定M92F』ヤ。スライド刻印、グリップ、ナド全テオリジナル仕様ニナッテルンヤ。ドヤ、自分ラモ、欲シインヤロ。特殊ナシステムガ採用サレテルカラ是非、手ニ取ッテ遊ンデクレ、ア〜ン!!

注）この記事には一部フィクションが含まれています。直井くん、あとで生徒指導室へ来るように！（担当編集より）

ゲーム三題噺

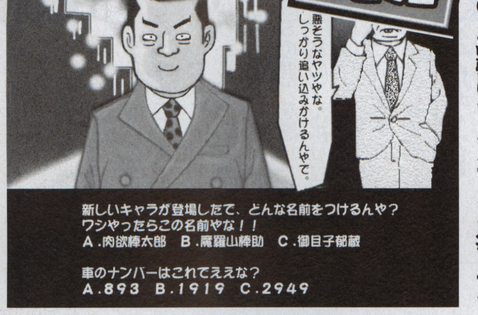
読者のお題にヨイショと答える

今月のお題

①金融屋
②ヤクザ
③関西

（東京都　２０３高地）

⬇名前だけでなく車のナンバーを考えることも可能。コイツには８９３ナンバーを進呈だ。



画面制作：アズマ　ユウト

64 ロクジュウヨン	実録！ナニワ金融道
	漫画家シミュレーター

人気漫画家たちのお仕事を体験できる『漫画家シミュレーター』が登場。シリーズ第一弾は『ナニワ金融道』でお馴染みの青木雄二先生が主人公。キャラの名前を考えたり、街の看板を考えるたりするコトがお仕事だ。登場するキャラに「肉欲魔羅夫」「松井秀助」などの青木先生ナイズされた名前をドンドンつけて高得点をゲットしろ！　また、ミニゲームとしてキャラの目玉を描くこともできるぞ。

求む！吹き出し職人 VIVA！マンガ塾II

ビバマンツヴァイ

今月のお題は

ホームラン賞は埼玉県の三八式改さん。むむ、テレクラ遊びですか。湯川常務は人妻狙いかな？　女子校生は犯罪なので手をださないように！　猛打賞は千葉県のかめさん。我慢する事などナイ！　デカくて太いのをバーンと出してくださいよ。二塁打は東京都のサム宣さん。湯川常務でもやっぱり欲しいよね。ＰＳ２！　もう、ドリキャスなんか捨てちゃえ!!　併殺打は福岡県の柳さん。うーん、湯川常務って、なんか横浜あたりでボラれそうな顔ですよね。あー、怖い怖い。

ホームラン賞

（埼玉県　三八式改）



☆猛打賞

………も、モレそぅ

（千葉県　かめ）

☆二塁打

早くしないとＰＳ２売りきれちゃうよ

（愛知県　サム宣）

☆併殺打

ヤバイ、ボッタクリ店だったよ

（福岡県　柳さん）

塾長からの一言

ビバマン終了にあたり、正直ホッとしてるのが心境です。だって、『お題』探すのに２時間もかかるし、投稿は少ないし…。でも、投稿してくださった方は本当にありがとうございます。ちなみに、『ナニワ金融道』の青木雄二先生は、作品を描くとき目以外はアシスタント任せらしいです。それを、考えると投稿してくれたみなさんも立派な漫画家だといえるでしょう。これからの人生、自信をもって生きてください。

漢芸無大本営

戦う漢のゲエムコラム

直井戦線異常ナシ！

源文先生のゲームのお仕事

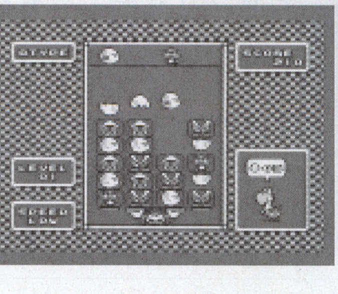
⬇旧日本軍人と旧ドイツ軍人でなく、連邦とジオンの兵隊さんです。



【直井】よく、サバゲにて先生を見かけるのですが、いつも麦茶(ビール)を飲んでいて、怖くて近づけませんでした。
【源文】おう、今日はネーちゃんいねぇのか？
【直井】い、いや。ところで、先生。最近はゲームの仕事もやられたそうで。
【源文】あー、ガンなんとかっていうゲームやったかな。キャラとか作ったよ。
【直井】ＤＣ版のガンダム外伝ですか。ガンダムの世界感を無視した、ドイツ兵やらキューベルワーゲンが大集合ですね。
【源文】どうだ、コレで単行本だせるだろ、えぇ？
【直井】……いゃ～。
【源文】休刊なんだろ、この雑誌。じゃ、代りに俺の単行本でも出せよ、えぇ
【直井】ヒィィィ!!
【源文】行動命令発動ォ！　おい、シゲマー。麦茶(ビール)買ってこい！
　１日実働１時間、日の大半を猫とウサギと戯れ、昼間からビールをあおる。これこそ、先生の日常であり、真の仕事人の日常である。

……ハンター直井でした。

酔っ払いにも遊べる ヨッシーのたまご



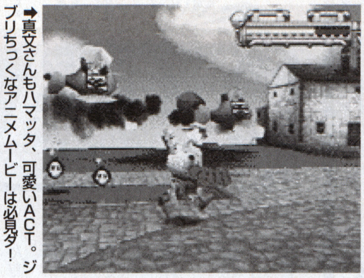
中村、佐藤、パッキー。源文キャラオールスターが勢ぞろいで、大本営は終了。さて、じゅげむオールスターは大丈夫なのか？

戦友諸君！
『漢芸無大本営』がようやっと終わる。大トリは私・小林源文が締めさせていただこう。
中村・ケッ、くっ、畜生！
源文・お前何してやがる！
中村・はぁ、『ヨッシーのたまご』ですが。なんかこう、上手いことタマゴの殻が落ちてきやがらねぇで、畜生
源文・中村ぁ……。お前、俺の娘と結婚したからって、俺に勝ったと思ってんだろ？
中村・いや、先生。そんなことないですと……！
佐藤・中村ぁ、どこほっつきあるいてやがったんだ!!
　彼は発令(しゅっぱん)される行動命令(たんこうぼん)の主役、作家の佐藤大輔とは同姓同名の別人。
BLAM-BTHUNK！
(ちょんちょん、と兎が)
パッキー・こいつは俺達の仲間さ、これはサルのナカムラ
佐藤・中村どこ消えやがった
　息を荒げる佐藤、走り回るウサギ達。そんなスタジオゲルべがまどろむ午後。
サバゲ、行きてぇな…(完)

PS テイルコンチェルト
バンダイ／98㊙

●最近、猿を捕まえるゲームなるものが幅を利かせているが、捕まえゲーならこっちが元祖。標的は可愛い子猫、大ボスも可愛い猫耳の三姉妹。ファンタジックな世界観と優しい物語、感動的なエンディング。走ったりトロッコに乗ったり空を飛んだりと、ゲームもバリエーション豊か。ボス・メカの攻撃もユニーク。自分的には…知らなきゃ損なゲーム・ナンバー1です。

（茨城県　妖怪出魂）



➡真文さんもハマッタ、可愛いACT。ジブリちっくなアニメムービーは必見ダ！

PS・SS ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織
コナミ／97㊙

●永遠のヒロイン・藤崎詩織ちゃんのバラエティゲーム。中でもボイスコレクションは本編の全セリフが登録されていて、得した気分。あっち向いてホイ対決も、単純だけどハマれます。とにかく詩織ちゃんギッシリの、この作品。ときメモ2発売後も彼女との思い出は、僕の心の中で永遠に生き続けていくことでしょう。

（三重県　みっちー）

SS AZEL -パンツァードラグーンRPG-
セガ／98㊙

●SS中期から終期時に満を持して発売された、名作ビジュアルRPG。…ボクはあえてこう呼んでいます。とにかくカッコよく、世界観もしっかりとしていて、映画さながらの演出は必見。セガそしてSSの底力を感じたゲームです。あのフルポリゴンの映像表現は、SSの限界を越えていたと思います。

（新潟県　リュード）

PS ダブルキャスト
SCE／98㊙

●ADVの新機軸・やるドラの第1弾ソフト。記憶喪失の少女・赤坂美月との出逢いから物語は始まる。前半、御都合主義的な恋愛関係へと展開していくが、あまりヒロインの魅力にメロメロになってばかりいると結末は…？　プレイヤー心理を突いてくる、デュアルショックの絶妙なタイミング。PSでは珍しい男性必見のサービスシーンなどもあり、オススメです。

（東京都　ラ・ドルヤ）



➡実はサスペンスドラマ。心臓の鼓動を表現したデュアルショックにはマジビビリ！

読者の思い込みクチコミソフトレビュー
オレゲー SCRAMBLE

97年10月号からこれまで、紹介したソフトの数は約400本！ 最多登場は『ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE』(SS)の④。新創刊後はGOOBOOに吸収される予定でした…。

「いつもココロにオレゲーを!!」

[丸数字は登場回数]

PS エコーナイト
フロム・ソフトウェア／98㊙

●品のある難しさと怖さにハマッた。暗闇でスイッチを探すときの、背筋に走るゾクゾク感。次に迫る謎と恐怖にドキドキしながらも期待するという、充実した時間を過ごせたことに価値を感じた。特に何をやっても刺激を感じていなかった今日この頃だけに、ひさびさにゲームで満足できました。

（栃木県　Bully）

PS チョコボの不思議なダンジョン2
スクウェア／98㊙

●いまトルネコが注目されてるケド、キャラやストーリーに馴染めない女の子もいると思う。そのへんチョコボはキャラもカワイイし、ストーリー後半のほうではジーンとくるところもある！　ダンジョンが進むと村の話も進んで、内容的にはトルネコと似てるところも多い。今なら中古屋で安く手に入るので、一度やってみてはいかがでしょう？

（三重県　B－CAT）

SFC ダウン・ザ・ワールド
アスキー／94㊙

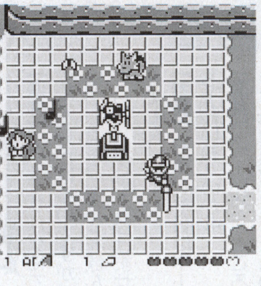
●「このゲームをやっていると き、お前はTVに吸い込まれている」と、主人に言われた…。体は隣にあっても、心はゲームの中に行っちゃう。たくさんのRPGをやってきたけど、ゲームの登場人物が直接プレイヤーに話しかけてくるなんて。こんなに素晴らしい作品が、中古で980円なんて。可愛いの大好き、ファンタジー大好き、正義感いっぱいの人、集まれー!!

（石川県　あおぞら）

GB ゼルダの伝説 夢を見る島
任天堂／93②

●ゼルダは決して裏切りません。GBによくぞここまで～と詰め込んだ、十分な内容。お馴染みのフックショットやブレスレットの他、N64版への布石となるようなアイテムも登場します。さらに横スクロールのACT画面まで…。N64続編前にぜひお試しを！　ハッキリ言って、手ェ痛いッス。

（神奈川県　BJ）



➡カラー対応のDX版は、ロッピーでの書き換えもスタート。オカリナも出てくるゾ

SFC スーパーメトロイド
任天堂／94㊙

●いろいろなアイテムを集めながら、敵を倒していくACT。必要なアイテムがないと先に進めなかったりして、それを探すだけで苦労した。クリア時間によって、エンディングで主人公の女性の顔だけ見れるか、水着まで見れるかという楽しみもあった。

（山口県　くんたどし）

3DO 痛快ゲームショーツイステッド
EAV／94㊙

●4人まで同時プレイできるクイズ番組っぽいパーティゲーム。今でも人が集まるとたまにプレイするが、実写取り込みのキャラがシュールで、場の盛り上げにひと役買っている。ゲーム内の司会者の軽妙なトークも、また楽しい。

（兵庫県　びいと）

FC 飛龍の拳Ⅲ
カルチャーブレーン／90㊙

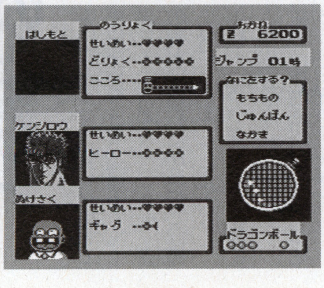
●普通の格闘ゲームとは違って、自分も敵も○印が付いた位置(上・中・下段)を攻撃・防御するACT。上・中・下段の仕組みが分かると思うので、格ゲー初心者はここからやると良いかも。また「ほうりき」という技で、一発逆転の可能性もある。今でもこの斬新な攻防システムのゲームは出ておらず、PSでの登場を心待ちにしています。

（東京都　おじゃがまる）

FC ファミコンジャンプ英雄列伝
バンダイ／89㊙

●久しぶりに実家の奥から出てきたRPG。当時、ジャンプを読んでいたワケでもないのに、なぜ買ったのかも記憶にない。申し訳ないが、クリアもしてない。しかもイキナリのパーティメンバーが、あのケンシロウ(『北斗の拳』)と抜作先生(『とんちんかん』)というスゴイ内容。こんな破天荒なゲーム、またどっかで作ってくれないかなぁ…。

（福島県　みるるん）



➡画面撮影のためにちょっとプレイしてみたが、やっぱしこれは…ク○ゲーです！

35文字以内で言い切れ！

ゲムゲム35

●銀杏並木の紅葉に見とれて小径を歩いていると、足元で落ち葉がさくっさくっと音を立てていました。その音と感触は、まるで新雪に足を踏み入れたときのよう。こうして秋は深まりゆき、じきに冬が訪れるのでしょう。そして、来たるべき春のために…。

●ア・チ・チ・ア・チ、って何ですか？（東京都　WAZAO）

●岡っ引き、それともお侍？女スリもやってみたい…。（東京都　合体ウデスパー）

●皮のソファの匂いって、良いですよねぇ…。（新潟県　ひらがな）

●「しゅわわせ～」って感じ。（兵庫県　ウ○コ♥）

●ゲーセンでDDRをしてる人がいたら、ステップより顔を見よう。笑えるよ！（京都府　カズカズゴール）

●私のゲーム友達は、なぜか全員不幸になる。（神奈川県　私も不幸…）

●母が父に渡したおにぎりは腐っていた。（愛知県　ねこ好きさちこ）

●今月のお金、残り38円。あと10日、どうやって暮らせばいいのか…。（佐賀県　ギップルリャー）

●「ニセ札が本物に変わるとき…」と言ったバスの運転手が忘れられない…。（群馬県　なっとうメカ）

●会社を辞めたら、すぐ病気に…。最悪、手術。とことんツイてない。助けてくれ。（兵庫県　みふぃー）

●globeのケイコの乳に興奮してしまった…デカイ！（青森県　相沢毅昌）

●バスト220センチ!!（愛知県　蚊取犬）

●サンダ～ンバ～ラ～。（千葉県　タコエモン）

●高校時代の同級生・原山くんのニックネームは、ズバリ亜星。（神奈川県　ゆーすけ）

●ピカチュウ、イクラちゃん、ゴン太くん。共通点は会話ができない…か。（埼玉県　TAKAコ）

●「ぴゃぴゅぴょ」がうまく言えず、机を叩く毎日。（埼玉県　内田浩之）

●ときメモ2のEVSを、変なコトに使おうと思ってるでしょ？　ねっねっ。（東京都　村野崇幸）

●テキスト、開イテ。良クデキマシタ！（大阪府　超一流）

●うちの学校の新理科の先生が、女子に授業をボイコットされ、悩んでいます。（埼玉県　バチグロ）

●コギャルども!!　お前らにヤマンバの何が分かる!!（東京都　道化師）

●アレッ？　まゆ毛無い。（埼玉県　英和辞典）

●先日、あるマシュマロを食べていたら、中から色素の抜けたゴキブリの足が…。（長崎県　窪田静子）

●こんな私ですが、プレステください。（北海道　みの）

●デカいキューピーちゃん人形が、我が家に降ってくる夢を見た。（長野県　信州の最長老）

●ねぇ神様。イジメも"この世の苦しみ"だってこと、忘れちゃいませんか。（千葉県　ミモリ）

●ちょっとしたことで死のうとしていたことが、今では信じ難い。（大阪府　ひろゆきちゃん）

●自殺願望と他殺願望…。持ってても良いのはどっちですか。（埼玉県　神泉冠）

●僕の「殺すリスト」に入ってる人物は、全部で5人です。（秋田県　Taka）

●アリーナが4万だと～!?イカレてるぜー、そんなヤツはこーしてやる!!（無記名）

●ウンコが、ブゥフォー!!（福岡県　うんちょろげ）

●OBで～す。（島根県　ポチョムキン）

●このコーナー、だんだん違う雑誌みたいになってきている。（栃木県　グスタフ）

●こんなトコに投稿してる場合じゃないぞ。プレイボーイなら5000円だ。（広島県　てるやま）

●いつも、知らないおじさんが公園で服を洗っている。（埼玉県　ペキンボーイ）

●つづく。（無記名）

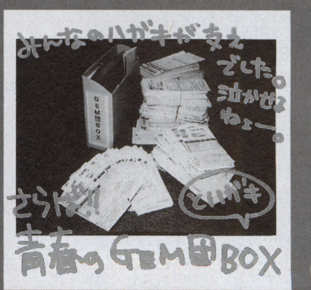
●というのはウソ。（大阪府　中島宏行）

今月のミコトノリ

会社って、怖いとこだねぇ…。

（GEM団）

ENDING



遠藤「じゅげむが休刊か…」

前川「寂しいですねぇ…」

直井「わ～い、休みだ休み！」

前川「あれ、直井さんはそれでいいの？　寂しくないの？」

遠藤「卒業式で泣かないと、冷たい人～と言われるんだぞ」

直井「いや、これはここまで勤め上げたご褒美ですよ。みんなで銃を撃ちまくってミリタリー用品を買い漁る、ロシア弾丸ツアーに参りましょう！」

前川「でも、遠藤さんが一番残念だと思うニャン？」

遠藤「創刊からGEM団を作り続けて4年8ヶ月、まぁ確かにイロイロありましたからねぇ」

直井「ボクは4年です。当時、弟の金を盗んでタバコ買ってたボクを拾ってくれて、お小遣いをくれたのが遠藤さんで…」

前川「私はGEM団は2年半。じゅげむに入って初めてお友達になってくれたのが、遠藤さんと直井さんでしたねぇ…」

遠藤「あの頃の前川さんは、まるで捨てられた子猫のようで」

直井「ねぇ、それが今ではすっかり汚れてしまって…」

前川「直井さんだって、昔はそんな人じゃなかったよ」

遠藤「まぁ、またこのメンバーでやれるか…っつーか、呼ばれるかどうかも分かんないし…」

前川「でも、あくまで休刊だから復活もあるんじゃないの？」

直井「ボクはもう、ニャンニャン言う人とはコリゴリですよ」

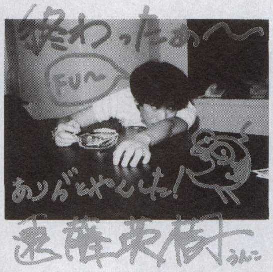
遠藤「よしっ、カラオケだ!!」

前川「絶対負けませんよ～!!」

直井「それでしたら、このすぐ近くに『アルヴン』という素敵なミリタリーショップが…」

～読者のみなさま、ご愛読ありがとうございました～

GEM団は家に帰ります







日付	ソフト
	★ARTDINK BEST CHOICE『NAVIT』/アートディンク/¥2800
	マイホームドリーム2/ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト）/¥5800
	Lunatic Dawn Odyssey/アートディンク/¥5800
	レジェンド　オブ　ドラグーン/SCE/¥6800
12.3	バンパイアハンターD/ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト）/¥5800
12.7	SD飛龍の拳　エピソード1　奥義の書　/カルチャーブレーン/¥2800
12.9	ACTION BASS/シスコンエンタテイメント/¥4800
	親子エンタテインメントシリーズてれび紙芝居vol.1/コナミ/¥2800
	Dancing Stage featuring TRUE Kiss DiSTiNATION/コナミ/価格未定
	Parlor!PRO8　パチンコ実機シミュレーションゲーム/日本テレネット/¥5200
	ビブリボン/SCE/価格未定
	遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶/コナミ/¥5800
	LANDMAKER/タイトー/¥5800
12.10	SPACE MOSA /オラシオン/¥7800
12.16	筋肉番付vol.1～俺が最強の男だ!～/コナミ/¥5800
	★GUN PEY/バンダイ/¥3800
	HEIWAパチンコグラフティVol.2/アクアルージュ/¥3800
	牧場物語～ハーベストムーン～/ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）/¥5800
	桃太郎電鉄V（ブイ）/ハドソン/¥5800
12.22	★インパクトレーシング/サクセス/¥1500
	★UNO/サクセス/¥1500
	XI[sai]JUMBO/SCE/¥4800
	パーラー！プロ・ジュニアVol.4/日本テレネット/¥2900
	★バトルすごろく　ハンター/サクセス/¥1500
	悠久幻想曲3 Perpetual Biue/メディアワークス/¥5800
	LOVE GAME'S わいわいテニス2/サンソフト/¥4800
上旬	オールスターテニス'99/Ubiソフト/¥5800
下旬	カウントダウンバンパイヤーズ/バンダイ/¥6800
	★ザ・心理ゲーム5/ヴィジット/価格未定
	DX人生ゲームⅢ/タカラ/¥5800
未定	～アートカミオン～　芸術伝/TYO/価格未定
	アジト3/バンプレスト/価格未定
	ヴァルキリープロファイル/エニックス/¥6800
	SLで行こう!Ⅱ/トミー/¥5800
	KOUDELKA/サクノス/SNK/¥6800
	クラッシュ・バンディクー レーシング/SCE/¥5800
	剣客異聞録　甦りし蒼紅の刃/エス・エヌ・ケイ/価格未定
	THE NEXT TETRIS DLX/ビーピーエス/価格未定
	That's QT/コーエー/¥5800
	Jリーグサッカー実況サバイバルリーグ/テクモ/¥5800
	スーパーチャイニーズファイターEX/カルチャーブレーン/¥2800
	スペクトラルブレード/アイディアファクトリー/価格未定
	蒼魔灯/テクモ/¥5800
	超磁力戦士ミクロマン GENERATION2000/タカラ/¥5800
	チョコボコレクション/スクウェア/¥7800
	チョコボスタリオン/スクウェア/価格未定
	デジモンワールド デジモンカードバトル/バンダイ/¥5800
	ドラゴンヴァラー/ナムコ/価格未定
	ナイナイの迷探偵/ナムコ/価格未定
	爆走デコトラ伝説2/スパイク/¥5800
	パラサイト・イヴ2/スクウェア/価格未定
	PANZER FRONT/アスキー/¥6800
	ビーストウォーズメタルス/タカラ/¥5800
	ぷよぷよ～ん　ーカーくんといっしょー/コンパイル/¥4980
	ぼくは航空管制官/シスコンエンタテイメント/¥5800
	LOVE＆DESTROY/SCE/¥5800
	ロックマン6　史上最大の戦い!!/カプコン/¥2800

99年発売のソフト

日付	ソフト
99年秋	クリックまんが　銀河英雄伝説3/徳間書店/インターメディア・カンパニー/価格未定
	クリックまんが　ダイナミックロボット大戦2/徳間書店/インターメディア・カンパニー/¥2000
	クリックまんが　マリーのアトリエ/徳間書店/インターメディア・カンパニー/¥1800
	シーバス1-2-3/ジャレコ/¥5800
99年冬	★～IN　ハイアット　ドラドビーチ～/サクセス/1500
	青の6号 Antarctica/バンダイビジュアル/¥6800
	CHAOS BREAK/タイトー/¥5800
	機動戦士ガンダム　ギレンの野望/バンダイ/¥6800
	THE TOWER OF BABEL/テクノソレイユ/¥3800
	サモンナイト/バンプレスト/価格未定
	人鳥流（じんちょ～る）/日本システム/価格未定
	スーパーロボット大戦α/バンプレスト/価格未定
	STAR WARS　エピソード1/エレクトロニック・アーツ・スクウェア/¥5800
	ストリートファイターEX 2 PLUS（仮）/カプコン/価格未定
	逮捕しちゃうぞ（仮）/パイオニアLDC/価格未定
	デビルマン/バンダイ/¥5800
	峠MAX G/アトラス/¥5800
	眠ル繭/アスミック・エースエンタテインメント/価格未定
	パズル　DE　ボーリング/日本システム/価格未定
	VAGRANT STORY/スクウェア/価格未定
	ヘキサムーン・ガーディアンズ/インクリメントP/¥6800
	ぽけかの～愛田由美～/データム・ポリスター/¥3800
	ぽけかの～植野史緒～/データム・ポリスター/¥3800
	ぽけかの～宝条院静香～/データム・ポリスター/¥3800
	ロビン・ロイドの冒険/ガスト/¥5800
99年未定	あいたくて…your smiles in my heart/コナミ/¥6800
	ウィザードリィDIMGUIL/アスキー/¥6800
	NHL BLADES OF STEEL/コナミ/価格未定
	ガイアマスター　神々のボードゲーム（仮）/カプコン/¥5800
	決めろ！ヒーロー学園！！/CSCメディアート/¥5800
	蜃気楼回廊/プレ・ステージ/¥5800
	Dear Friends/ビジュアルアーツ/¥5800
	Dinobreeder another progress/J・ウイング/¥5800

プレイステーション……………PS

11月発売のソフト

日付	ソフト
11.2	クロノ・トリガー/スクウェア/価格未定
	最終電車＜廉価版＞/ヴィジット/¥1980
	SIMPLE1500シリーズ Vol.16 THEパチスロ/カルチュア・パブリッシャーズ/¥1500
	★ドラえもん2 SOS！おとぎの国＜復刻版＞/エポック社/¥2800
	パーラー！プロ・ジュニアVol.2/三井物産/日本テレネット/¥3200
	パックマンワールド/ナムコ/¥4800
	ブリーディングスタッド'99/コナミ/¥4800
	ブレイクバレー/アクアルージュ/¥4800
	HEIWAパチンコグラフティVol.1/アクアルージュ/¥3800
	MARVEL VS. CAPCOM - CLASH OF SUPER HEROS - EX エディション/カプコン/¥5800
	Wild Boater/タオ　ヒューマンシステムズ/¥3900
11.4	一撃　鋼の人/バンダイ/¥5800
	サブマリンハンター鯱/ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト）/¥5800
11.11	サイドバイサイドスペシャル/タイトー/¥2000
	西遊記/コーエー/¥6800
	ザ・占い～恋愛星座占い～/ヴィジット/¥1800
	実戦パチスロ必勝法!　シングル～シーマスターX～/マックスベット/¥2500
	天誅　忍百選/ソニー・ミュージックエンタテインメント/¥2500
	★FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX' 98（PSザ・ベスト）/エクシング/¥2800
	PRISONER（プリズナー）/毎日コミュニケーションズ/¥5800
	ベストプライス　雨月奇譚/TONKINHOUSE/¥2500
	Pet in TV/SCE/¥5800
	ロボ・ピット2～ポップコレクション1280円vol.5～/アルトロン/¥1280
	ROX -ロックス-～ポップコレクション1280円vol.6～/アルトロン/¥1280
11.18	アランドラ2　～魔進化の謎～/SCE/¥5800
	★風のクロノア door to phantomile（PS・ザ・ベスト）/ナムコ/オープン
	ククロセアトロ/サンソフト/¥5800
	CHRONO CROSS/スクウェア/価格未定
	最強　東大将棋2/毎日コミュニケーションズ/¥6800
	ザ・占い2～毎日のタロット占い～/ヴィジット/¥1800
	SIMPLE1500シリーズ Vol.18 THEボーリング/ディースリー・パブリッシャー/¥1500
	SIMPLE1500シリーズ Vol.19 THEすごろく/ディースリー・パブリッシャー/¥1500
	SIMPLE1500シリーズ Vol.20 THEパズル/ディースリー・パブリッシャー/¥1500
	★ソウルエッジ（PS・ザ・ベスト）/ナムコ/オープン
	PANDORA MAX SERIES vol.1ドラゴンナイツ・グロリアス/パンドラボックス/¥1980
	fun! fun! Pingu/ソニー・ミュージックエンタテインメント/¥4800
	MAX SURFING 2000/ケイエスエス/¥5800
	RUNABOUT2/クライマックス/¥5800
	★ワールド・ネバーランド2（PS・ザ・ベスト）/リバーヒルソフト/¥2800
11.25	★F1　チーム運営シミュレーション/サクセス/¥1500
	鬼眼城/講談社/¥5800
	グランツーリスモ2/SCE/¥6800
	クレイマン ガンホッケー/リバーヒルソフト/¥3800
	グローランサー/アトラス/¥6800
	週刊Gallopブラッドマスター/ポニーキャニオン/¥6800
	純情で可憐 メイマイ騎士団/アイディアファクトリー/価格未定
	★新生トイレの花子さん/サクセス/¥1500
	真・魔装機神　PANZER WARFARE/バンプレスト/¥6800
	★SUPER CASINO SPECIAL/サクセス/¥1500
	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.1/コナミ/¥2800
	探偵神宮寺三郎　灯火が消えぬ間に/データイースト/¥5800
	着信メロディだもん/ビング/¥1980
	トゥルーラブストーリー　ファンディスク/アスキー/¥4800
	ときめきの放課後～ねっ☆クイズしよ♡～（コナミ ザ ベスト）/コナミ/¥2800
	ときめきメモリアル2/コナミ/¥6800
	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～（コナミ ザ ベスト）/コナミ/¥2800
	ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.2　彩（いろどり）のラブソング（コナミ ザ ベスト）/コナミ/¥2800
	ときめきメモリアルドラマシリーズ vol.3　旅立ちの詩（コナミ ザ ベスト）/コナミ/¥2800
	Neorude　刻まれた紋章/テクノソフト/¥5800
	パーラー！プロ・ジュニアVol.3/日本テレネット/¥2900
	ハイスクール・オブ・ブリッツ/メディアワークス/¥5800
	パチスロ　アルゼ王国2/アルゼ/¥5800
	必殺パチンコステーション7　CRチューミーハウスXL・CRバトルヒーロー・ファインプレー/サンソフト/¥4800
	みつめてナイト（コナミ ザ ベスト）/コナミ/¥2800
	メダロットR/イマジニア/¥5800
	リトルプリンセスマール王国の人形姫2/日本一ソフトウェア/¥5800
	リングライズ/エポック社/¥5800
	ル コンチェルト pp/童/¥4800
	ル コンチェルト ff/童/¥4800
11.30	PLANET DOB/ハドソン/¥5800
下旬	ゲートキーパーズ/角川書店/ESP/¥6800
	チャルメラ/ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）/¥5800
	パチってちょんまげ/ハックベリー/¥5200
未定	超謎王/バンダイビジュアル/¥5800
	デジタルミュージアム　ヒロヤマガタ/イマジニア/¥3980
	パチスロ帝王3（仮）/メディアエンターテイメント/¥5800
	光の島/アフェクト/¥5800
	FEVER/インターナショナルカードシステム/¥4800
	ロックマン5　ブルースの罠!?/カプコン/¥2800

12月発売のソフト

日付	ソフト
12.2	井出洋介の麻雀教室/アテナ/¥4800
	★クーリースカンク＜廉価版＞/ヴィジット/¥980
	実況Jリーグ1999　パーフェクトストライカー/コナミ/¥5800
	★ARTDINK BEST CHOICE『進め！海賊』/アートディンク/¥2800
	TARZAN/コナミ/¥5800
	大航海時代Ⅳ～PORTO ESTADO～/コーエー/¥6800
	★ARTDINK BEST CHOICE『タクティクス　オウガ』/アートディンク/¥2800

SUPER じゅげむ カレンダー

★

JANUARY
FEBRUARY
MARCH
APRIL
MAY
JUNE
JULY
AUGUST
SEPTEMBER
OCTOBER
NOVEMBER
DECEMBER

99年11月以降に
発売予定の
TVゲームソフト
を集めました。

ご注意

今月号で初登場のソフトは★で掲載されています
発売日などの情報は10月14日現在のものです

	ビートル アドベンチャー レーシング／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／¥6800

12月発売のソフト

12.3	カスタムロボ／任天堂／価格未定
	爆ボンバーマン2／ハドソン／¥6800
12.10	ドンキーコング64（仮）／任天堂／¥7800
12.16	悪魔城ドラキュラ黙示録2（仮）／コナミ／¥7800
	ゴエモンもののけ双六／コナミ／¥7800
12.17	マリオパーティ2（仮）／任天堂／¥5800
12.24	ロボットポンコッツ64　～七つの海のカラメル～／ハドソン／価格未定
上旬	トップギア・ラリー2／ケムコ／¥6980
未定	シムシティー64／任天堂／価格未定

99年発売のソフト

99年秋	WIPEOUT64／ココナッツジャパンエンターテイメント／¥7980
99年未定	64ウォーズ／ハドソン／価格未定
	on&off RACING／イマジニア／¥6800
	バイオハザード2（仮）／カプコン／価格未定
	フライトシミュレーター（仮）／ビデオシステム／価格未定
	レブ・リミット／セタ／価格未定

2000年発売のソフト

1.未定	スーパーマリオRPG 2（仮）／任天堂／¥6800
	トップギア・ハイパーバイク／ケムコ／¥6980
	バーチャル・プロレス2／アスミック・エースエンタテインメント／価格未定
2.未定	エキサイトバイク64（仮）／任天堂／¥5800
	パーフェクトダーク（仮）／任天堂／¥6800
3.未定	ゼルダの伝説　外伝（仮）／任天堂／¥6800
	星のカービィ64（仮）／任天堂／¥6800
4.未定	糸井重里のバス釣りNo.1・決定版！／任天堂／¥6800
5.未定	MOTHER3　豚王の最後／任天堂／¥6800
2000年春	VIEW POINT 2064／サミー／¥7800

発売日未定のソフト

	パネルでポン64（仮）／任天堂／価格未定
	F-ZERO X　エクスパンションキット（仮）／任天堂／価格未定
	キャベツ（仮）／任天堂／価格未定
	Cu-On-Pa／T&E SOFT／¥9800
	コンカーズクエスト（仮）／任天堂／価格未定
	SUPERMAN／タイトー／価格未定
	スリッ駆ラジッ駆／任天堂／¥5800
	ゼルダの伝説DD（仮）／任天堂／価格未定
	忍たま乱太郎64　チャレンジパズル（仮）／カルチャーブレーン／価格未定
	ファイアーエムブレム64（仮）／任天堂／価格未定
	マリオアーティスト　タレントスタジオ／任天堂／価格未定
	マリオアーティスト　ペイントスタジオ／任天堂／価格未定
	マリオアーティスト　ポリゴンスタジオ／任天堂／価格未定

ゲームボーイ……………………………GB

11月発売のソフト

11.11	KLUSTAR／スパイク／¥3980
11.12	R-TYPE DX／エポック社／¥3980
	リトルマジック／アルトロン／¥3980
11.18	～光と闇の国～／J・ウイング／¥4300
11.21	ポケットモンスター金／任天堂／¥3800
	ポケットモンスター銀／任天堂／¥3800
11.25	筋肉番付GB～挑戦者は君だ!～／コナミ／¥4500
	ビートマニアGB2　ガッチャミックス／コナミ／¥4300
11.26	グランデュエル／ボトムアップ／¥4500
	それいけ！アンパンマン／ピノチオ／¥4300
未定	★□(シカク)いアタマを○(マル)くする　理科バトル編／イマジニア／¥2980
	スーパーチャイニーズファイターDX／カルチャーブレーン／¥3600
	テトリスアドベンチャー すすめミッキーとなかまたち／カプコン／¥3800
	本格将棋「聖」／カルチャーブレーン／¥3980
	みんなの将棋／エム・ティー・オー／¥3980

12月発売のソフト

12.1	スーパーマリオブラザーズDX／任天堂／価格未定
12.3	ポケットプロレス／J・ウイング／¥3980
12.10	エリーのアトリエ　～ザールブルグの妖精錬金術士（仮）／イマディオ／価格未定
	格闘料理伝説ビストロレシピ／バンプレスト／¥3980
	マリーのアトリエ　～ザールブルグの妖精錬金術士（仮）／イマディオ／価格未定
12.16	がんばれゴエモン～もののけ道中飛び出せ鍋奉行!～／コナミ／¥4500
12.17	突撃！パッパラ隊／J・ウイング／¥4500
	ボンバーマンMAX　光の勇者／ハドソン／¥3980
	ボンバーマンMAX　闇の戦士／ハドソン／価格未定
12.22	おわらいよゐこのげえむ道～オヤジ探して三丁目～（仮）／コナミ／¥4500
	レミングスVS／J・ウイング／¥4500
12.24	ロボットポンコッツ（月バージョン）／ハドソン／¥3980
上旬	トップギア・ポケット2／ケムコ／¥3980
未定	スウィートアンジェ／コーエー／¥3980
	SUPER BOMBLISS DX／ビーピーエス／¥3980
	電車でGO!／サイバーフロント／¥4200
	爆走戦記メタルウォカーGB／カプコン／価格未定
	パチンコ必勝ガイド　データの王様／BOSSコミュニケーションズ／¥4980
	ファンク・ザ・9ボール／タム／¥3980
	メタファイトEX／サンソフト／¥3980
	モンスターファームバトルカードGB／テクモ／¥3980

99年発売のソフト

99年冬	コラムスＧＢ手塚治キャラクターズ／メディアファクトリー／¥3980

	ストリート麻雀トランス　麻神2／サンソフト／価格未定
2000年冬	ダーククラウド（仮）／SCE／価格未定
	ポポロクロイス物語Ⅲ（仮）／SCE／価格未定
2000年春	I.Q REMIX（仮）／SCE／価格未定
	グランツーリスモ2000（仮）／SCE／¥5800
	電線（仮）／SCE／価格未定
	FANTAVISION（仮）／SCE／価格未定
	ボクと魔王（仮）／SCE／価格未定
2000年夏	ARMORED CORE2／フロム・ソフトウェア／価格未定
	鬼武者（仮）／カプコン／価格未定
	グラップラー刃牙（仮）／トミー／価格未定
	SPLASH DIVE／SCE／価格未定
	UNiSON／テクモ／価格未定
2000年秋	チューニングカーレースゲーム（仮）／エム・ティー・オー／価格未定

発売日未定のソフト

	BBD2000（仮）／エニックス／価格未定
	500GP（仮）／ナムコ／価格未定
	アメリカン・アーケード／アストロール／価格未定
	EX3　THE STREET FIGHTER（仮）／アリカ/カプコン／価格未定
	井手洋介の麻雀家族2（仮）／セタ／価格未定
	AI囲碁2001（仮）／アイフォー／価格未定
	AI将棋2001（仮）／アイフォー／価格未定
	AI麻雀2001（仮）／アイフォー／価格未定
	エキゾチカ（仮）／エニックス／価格未定
	FX·パイロット／ローカス／価格未定
	F-1（仮）／ビデオシステム／価格未定
	機甲世紀Gブレイカー／サンライズインタラクティブ／価格未定
	機動戦士ガンダム（仮）／バンダイ／価格未定
	Kunai（仮）／テクモ／価格未定
	グラディウスⅢ&Ⅳ～復活の神話～／コナミ／価格未定
	XFIRE（仮）／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／価格未定
	サイドワインダーMAX（仮）／アスミック・エースエンタテインメント／価格未定
	ザ・バウンサー（仮）／スクウェア／価格未定
	実況パワフルプロ野球7（仮）／コナミ／価格未定
	実況ワールドサッカー2000（仮）／コナミ／価格未定
	上海Ⅴ（仮）／サンソフト／価格未定
	新 COOL BOARDERS（仮）／ウエップシステム／価格未定
	真・三國志無双／コーエー／価格未定
	新リッジレーサー（仮）／ナムコ／価格未定
	スカイサーファー（仮）／アイディアファクトリー／価格未定
	スターオーシャン3／エニックス／価格未定
	3Dリアルドライブ／ヴァイアール・ワン／価格未定
	3Dゴルフ（仮）／T&E SOFT／価格未定
	ゼルドナーシルト2／コーエー／価格未定
	ソウルサーフィン／童／価格未定
	ソネット（仮）／エニックス／価格未定
	WRC（仮）／スパイク／価格未定
	玉繭物語2／元気／価格未定
	チョロQ HG（仮）／タカラ／価格未定
	鉄拳TAG TOURNAMENT（仮）／ナムコ／価格未定
	徹萬 免許皆伝（仮）／naxat／価格未定
	電車でGO! シリーズ（仮）／タイトー／価格未定
	撞球ビリヤードマスター2（仮）／アスク／価格未定
	峠のバトル(仮)／エクゼコ・デベロップメント／価格未定
	東大将棋　四間飛車道場（仮）／毎日コミュニケーションズ／価格未定
	ドラムマニア（仮）／コナミ／価格未定
	パーフェクトゴルフ3／セタ／価格未定
	バイオハザードシリーズ／カプコン／価格未定
	パイロットになろう！2（仮）／ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）／価格未定
	爆流2（仮）／フジミック／価格未定
	バストアムーブ3／エニックス／価格未定
	花と太陽と雨と（仮）／アスキー／価格未定
	パニックサーフィン（仮）／アスキー／価格未定
	ファイティング　イリュージョン K-1 グランプリ（仮）／エクシング／価格未定
	Fighting QTs（仮）／エニックス／価格未定
	Fly High(仮)／ガスト／価格未定
	BLOODY ROAR3（仮）／ハドソン／価格未定
	プロ麻雀　極　NEXT（仮）／アテナ／価格未定
	BOMBERMAN2001（仮）／ハドソン／価格未定
	麻雀大会Ⅲ／コーエー／価格未定
	麻雀やろうぜ!2（仮）／コナミ／価格未定
	マジカルスポーツ CATCH BASS（仮）／魔法株式会社／価格未定
	マジカルスポーツ 甲子園2000（仮）／魔法株式会社／価格未定
	マジカルスポーツ Pro Golfer（仮）／魔法株式会社／価格未定
	森田将棋／悠紀エンタープライズ／価格未定
	ライゼリート（仮）／コナミ／価格未定
	L'Arc～en～Ciel（タイトル未定）／ソニー・ミュージックエンタテインメント／価格未定
	立体忍者活劇　天誅2（仮）／ソニー・ミュージックエンタテインメント／価格未定
	レイクマスターズEX（仮）／DaZZ／価格未定
	ロードスタートロフィー2000／タイタスジャパン／価格未定
	ロボコップ／タイタスジャパン／価格未定
	ワールド・ネバーランド3（仮）／リバーヒルソフト／価格未定
	WLD WILD RACING／イマジニア／価格未定
	1 on 1 Goverment／ジョルダン／価格未定

NINTENDO64……………………N64

11月発売のソフト

11.26	ぷよぷよ～んパーティー／コンパイル／¥5980
11.27	スターツインズ／任天堂／¥6800
未定	チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース／タカラ／¥6800

	時をかける少女／バンダイ／¥5800
	ドラゴンクエストⅦ／エニックス／価格未定
	Knights of GENESIS／エスコット／価格未定
	ノイエス／エスコット／価格未定
	PARTS'DIK／バンプレスト／¥5800
	花火2／魔法株式会社／¥5800
	BPM／SCE／価格未定
	ブレス　オブ　ファイアⅣ／カプコン／価格未定
	ホワイトダイアモンド／エスコット／価格未定

2000年発売のソフト

1.6	おーちゃんのお絵かきロジック（仮）／サンソフト／¥3800
1.20	PANDORA MAX SERIES vol.2 死者の呼ぶ館／パンドラボックス／¥1980
1.27	★着信メロディだもん　volume2／ビング／¥1980
1.下旬	爆流／フジミック／¥5800
1.未定	GUNDRESS ガンドレス／スターフィッシュ／¥5800
	キミにSteady／シーディーブロス／価格未定
	ザ・ビストロ／シスコンエンタテイメント／¥5800
	SUPER BLACK BASS X2／スターフィッシュ／¥5800
	聖戦士ダンバイン（仮）／バンダイ／¥6800
	夏色剣術小町／NECインターチャネル／¥6800
	FISH EYESⅡ／ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）／¥5800
	V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION 2／スパイク／¥5800
	HOSHIGAMI（ほしがみ）～沈みゆく蒼き大地～／マックスファイブ／¥4800
	レスキューショット ブービーぼー／ナムコ／価格未定
2.未定	華蘭虎龍学園～ときめき編～／J・ウイング／¥2800
	建設機械シミュレーターKENKIいっぱい！／ファブコミュニケーションズ／¥5800
	Tactical Armer Custom ガサラキ／バンダイ／¥5800
	ハッピィサルベージ／メディアワークス／¥5800
	PANDORA MAX SERIES vol.3ラビッシュ・ブレイズン／パンドラボックス／¥1980
3.未定	★華蘭虎龍学園～むねきゅん編～／J・ウイング／¥2800
	★華蘭虎龍学園～ぴゅあらぶ編～／J・ウイング／¥2800
	PANDORA MAX SERIES vol.4リストラの朝／パンドラボックス／¥1980
4.未定	PANDORA MAX SERIES vol.5 Catch!／パンドラボックス／¥1980
5.未定	PANDORA MAX SERIES vol.6闇の蛹／パンドラボックス／¥1980
2000年春	蜃気楼／ヴィジット／価格未定
	EVERGRACE／フロム・ソフトウェア／価格未定
	作曲するんだもん　ダンスリミックス編／ビング／¥2480
	星界の紋章／バンダイビジュアル／¥5800
	賭博黙示録カイジ（仮）／講談社／¥5800
	DRIVER／スパイク／価格未定
2000年夏	Lowrider Hop&Dance（仮）／TYO／価格未定

発売日未定のソフト

	ARKS1000～目指せ！究極の召還師～（仮）／クレフ　インベンション／価格未定
	Ash to Ash／イースリースタッフ／価格未定
	アンジェリーク　トロワ／コーエー／価格未定
	EVE ZERO／ネットビレッジ／価格未定
	SD飛龍の拳[Ziou]ジーオン／カルチャーブレーン／価格未定
	エターナル チェイン／ビクター インタラクティブ ソフトウエア／ビクターソフト／価格未定
	エルダーゲート／コナミ／価格未定
	オーガリアン～亜人伝～（仮）／ビジュアルアーツ／価格未定
	ガンホーブリゲイド／トミー／価格未定
	汽車でGO!／タイトー／¥5800
	Q極クイズ　こたえてプリ～ズ／Tears／価格未定
	クロックタワー3／ヒューマン／価格未定
	サクセスストーリー／アルトロン／価格未定
	猿田彦の暗号／フォーツーツー／価格未定
	ジャングル・パトロール／ディースリー・パブリッシャー／価格未定
	ストリートゴルファー／サンソフト／¥5800
	聖霊機ライブレード／ウィンキーソフト／価格未定
	駄菓子屋キッド／たき工房／価格未定
	DANGAN～弾丸～（仮）／ケイエスエス／¥5800
	テイルズ　オブ　エターニア／ナムコ／価格未定
	電車でGO!／タイトー／¥5800
	トリフェルズ魔法学園　初等部／アスキー／価格未定
	バイオハザード　ガンサバイバー（仮）／カプコン／価格未定
	ハイパーツアー／スリーディ／価格未定
	爆弾小僧　スクープ・ザ・キッド（仮）／Tears／価格未定
	バックガイナー　～よみがえる勇者たち～／ビング／¥5800
	PATLABOR THE GAME（仮）／バンダイビジュアル／価格未定
	ひとつや　ふたつ…　いつつや怪談（仮）／システムサコム／¥5800
	飛龍の拳コレクション（仮）／カルチャーブレーン／¥5800
	FAVORITE DEAR the everlasting voices（仮）／NECインターチャネル／価格未定
	BRAVE SAGA2／タカラ／価格未定
	ぼくの夏休み／SCE／¥5800
	Pocket じまん／SCE／¥3800
	メイン・ローター（仮）／エフコンピューターエンターテイメント／¥5800
	メルクリウスプリティ／NECインターチャネル／価格未定
	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～（仮）／Tears／価格未定
	ラグナキュール　レジェンド／ソニー・ミュージックエンタテインメント／価格未定
	LIPROS（仮）／ビジュアルアーツ／価格未定
	ルングルング／TYO／価格未定
	ロックマンDASH2／カプコン／価格未定
	ワンダラーショック／SCE／価格未定

プレイステーション2……………PS2

2000年発売のソフト

3.4	A6　A列車で行こう6／アートディンク／価格未定
	ETERNAL RING／フロム・ソフトウェア／価格未定
	決戦／コーエー／価格未定

- フォーリング・ラブ（仮）／日本プランテック／価格未定
- 3.30　FLASH　デートの鉄人（仮）／光文社／¥4200
- 3.未定　黒い瞳のノア（仮）／ガスト／¥3800
- TETRIS for ワンダースワン（仮）／ビーピーエス／¥3980
- プロレス（仮）／ヒューマン／¥3980
- ラングリッサーD（仮）／メサイヤ／バンダイ／¥3980
- 2000年春　燃えろ!!プロ野球　ルーキーズ／ジャレコ／¥4200

発売日未定のソフト

- シンディ's CARAT（仮）／ヘキサ／¥3800
- 東京魔人学園符咒封録（仮）／アスミック・エースエンタテインメント／¥4800
- 麻雀王（仮）／童／価格未定
- ムサビィのみらくるデス魔宮／エコールソフトウエア／価格未定
- メイドさんとチェス（仮）／ヘキサ／¥3800

PC-FX ……………………………… PC-FX

発売日未定のソフト

- 天外魔境III　NAMIDA／ハドソン／価格未定

スーパーファミコン ……………… SFC

発売日未定のソフト

- ああっ女神さまっ／ケイエスエス／¥10800

ネオジオCD／CDZ ……………… NEO

発売日未定のソフト

- 未定　ザ・キング・オブ・ファイターズ'99／エス・エヌ・ケイ／価格未定

ネオジオ ……………………… NEO

99年発売のソフト

- 99年未定　メタルスラッグX／エス・エヌ・ケイ／価格未定

ネオジオポケット ……………… NEO

11月発売のソフト

- 11.25　機甲世紀ユニトロン／夢工房／¥3800
- つなげてポンッ2／エス・エヌ・ケイ／夢工房／¥3200
- パチンコ必勝ガイド　ポケットパーラー／ジャパン ヴィステック／¥3980
- ファーゼライ!／サクノス／¥3800

12月発売のソフト

- 未定　頂上決戦 最強ファイターズ SNK VS カプコン／エス・エヌ・ケイ／価格未定
- 水木しげるの妖怪百景（仮）／エス・エヌ・ケイ／価格未定

99年発売のソフト

- 99年未定　クールボーダーズ ポケット（仮）／ウエップシステム／価格未定
- ネオ・バカラ／ダイナ／価格未定
- パーティーメール（仮）／ADK／¥3200
- ファミスタ（仮）／ナムコ／SNK／価格未定

2000年発売のソフト

- 1.未定　SNKギャルズ・ファイターズ（仮）／SNK/夢工房／価格未定
- パチスロ　アルゼ王国ポケット AZTECA（アステカ）／アルゼ／価格未定
- めざせ! 漢字王／エス・エヌ・ケイ／価格未定
- リバーシ（仮）／サクセス／価格未定
- 2.未定　幕末浪漫　月華の剣士（仮）／エス・エヌ・ケイ／価格未定
- ビックリマン2000（仮）／エス・エヌ・ケイ／価格未定
- メタルスラッグ2nd Misson（仮）／エス・エヌ・ケイ／価格未定
- 2000年春　トーナメントプロレス（仮）／エス・エヌ・ケイ／価格未定

発売日未定のソフト

- KOFアドベンチャー（仮）／エス・エヌ・ケイ／価格未定
- KOF R-3／エス・エヌ・ケイ／価格未定
- 卒業写真（仮）／ADK／価格未定
- 対戦ビリヤード・ブレイクショット／ADK／価格未定
- デジタルプライメイト（仮）／エス・エヌ・ケイ／価格未定
- 伝説のオウガバトル外伝／エス・エヌ・ケイ／価格未定
- トーナメントプロレス／夢工房／価格未定
- ネオ トゥエンティワン／ダイナ／¥3800
- ネオポケ　バスフィッシング（仮）／ADK／価格未定
- パチスロ　アルゼ王国ポケット シリーズ3（仮）／アルゼ／価格未定
- パチンコ実機シミュレーションVol.2（仮）／ジャパン ヴィステック／価格未定
- ポパイ&ベティ・カートゥーンライド（仮）／ジャパンヴィステック／価格未定
- マジシャンズロード（仮）／エー・ディー・ケイ／価格未定
- めろんちゃんの成長日記2／ADK／価格未定
- ロックマン・ポケット（仮）／カプコン／価格未定
- ワールドヒーローズ・ポケット／ADK／価格未定

- ALUGULATE～アルグレート～／拓洋興業／TAKUYO／価格未定
- 新格闘術　飛龍の拳列伝／カルチャーブレーン／¥5800
- はるかぜ戦隊Vフォース～翼の向こうに～（仮）／ビングキッズ／価格未定
- Braveknight（仮）／パンサーソフトウェア／価格未定
- メルクリウスプリティ／NECインターチャネル／価格未定
- モンスターブリード／NECインターチャネル／価格未定
- Littledream／パンサーソフトウェア／価格未定

2000年発売のソフト

- 1.27　グラウエンの鳥籠 Kapitel3「陥穽」／セガ・エンタープライゼス／¥2800
- センチメンタルグラフティ2／NECインターチャネル／価格未定
- 1.下旬　プロ麻雀　極D／アテナ／価格未定
- 1.未定　CRAZY TAXI／セガ・エンタープライゼス／¥5800
- 熱闘（NET）ゴルフ／セガ・エンタープライゼス／¥5800
- ROOMMANIA＃203／セガ・エンタープライゼス／価格未定
- 2.未定　www.サッカー／クリーンフライト／¥5800
- 3.30　グラウエンの鳥籠 Kapitel4「邂逅」／セガ・エンタープライゼス／¥2800
- 3.未定　ザ・キング・オブ・ファイターズ'99／エス・エヌ・ケイ／価格未定
- 5.25　グラウエンの鳥籠Kapitel5「贖罪」／セガ・エンタープライゼス／¥2800
- 7.27　グラウエンの鳥籠 Kapitel6「戦慄」／セガ・エンタープライゼス／¥2800
- 2000年冬　ドグウ戦記／ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト）／¥5800
- ★トレジャーストライク／キッド／¥5800
- 2000年春　InnocentTears／グローバル・A・エンタテインメント／価格未定
- M-SR（仮）／セガ・エンタープライゼス／価格未定
- 機天烈少年'S（キテレツボーズ）（仮）／セガ・エンタープライゼス／価格未定
- CARRIER／ジャレコ／¥5800
- ジェットセットラジオ／セガ・エンタープライゼス／価格未定
- シェンムー～莎木～　一章　横須賀／セガ・エンタープライゼス／¥6800
- 電車でGO!2 高速編3000番台／タイトー／価格未定
- 特撮冒険活劇　スーパーヒーロー烈伝／バンプレスト／価格未定
- レイマン2（仮）／Ubiソフト／価格未定

発売日未定のソフト

- アドバンスド大戦略DC（仮）／セガ・エンタープライゼス／価格未定
- アニマスター／セガ・エンタープライゼス／価格未定
- エアロダンシング2／CRI／価格未定
- エアロダンシング 轟将軍のひみつディスク／CRI／価格未定
- ECCO THE DOLPHIN（仮）／セガ・エンタープライゼス／価格未定
- SNK VS. カプコン（仮）／カプコン／価格未定
- エターナル アルカディア／セガ・エンタープライゼス／価格未定
- グランディアII／ゲームアーツ／価格未定
- THE TYPING OF THE DEAD～キーボードマスターズ～／セガ・エンタープライゼス／価格未定
- 紫炎龍2（仮）／童／価格未定
- DX人生ゲーム（仮）／タカラ／価格未定
- スーパーロボット大戦α／バンプレスト／価格未定
- ストリートファイターIII／カプコン／価格未定
- 通信大戦ロジックバトル 大雪戦／フォーティファイブ／価格未定
- ダイナマイトロボ（仮）／童／価格未定
- 鄭問之三國誌／ゲームアーツ／価格未定
- 虹色天使／ジャパンコーポレーション／価格未定
- Baldur's Gate（バルダーズ・ゲート）／セガ・エンタープライゼス／価格未定
- ★HOMOLOGATION SPECIAL／セガ・エンタープライゼス／価格未定
- リング（仮）／角川書店/アスミック・エース　エンタテインメント／価格未定
- レンタヒーローNo.1／セガ・エンタープライゼス／価格未定
- ワーズ／ショウエイシステム／¥6800

ワンダースワン ……………………… WS

11月発売のソフト

- 11.2　KEIBA／ベック／¥3800
- ミングル・マグネット（仮）／ハル・コーポレーション／¥3800
- 11.11　謎王pocket／バンダイビジュアル／¥3800
- 11.18　Armored Unit／サミー／¥3800
- 11.25　KISSより・・・／キッド／¥4200
- サイドポケット for ワンダースワン／データイースト／¥3800
- BUFFERS EVOLUTION（バッファローズエヴォリューション）／コト／バンダイ／¥3800

12月発売のソフト

- 12.2　カードキャプターさくら／バンダイ／¥3800
- 12.9　クロックタワー（仮）／ヒューマン／¥3980
- 12.16　卒業 for wonderSwan／バンダイビジュアル／¥4200
- 鉄人28号／メガハウス／¥4200
- どこでもハムスター（仮）／ベック／¥2980
- 「妖符魔界」菊池秀行／光文社／¥4200
- 12.22　マクロス（仮）／レイ・アップ／¥3980
- 森田将棋 for WoderSwan／悠紀エンタープライズ／¥3980
- 上旬　ポケットファイター／バンダイ／¥3800
- 未定　SDガンダム　ーエピソード1ー（仮）／バンダイ／¥3200
- たれぱんだのぐんぺい／バンダイ／¥2980
- D's Garage21　公募ゲーム／バンダイ／¥2980
- デジモンアドベンチャー／バンダイ／価格未定
- FEVER SANKYO公式シミュレーション／ベック／¥3800

2000年発売のソフト

- 1.13　ウイングストーリー～ポミットの羽～／ハル・コーポレーション／¥3800
- 五目ナラベ&リバーシ登龍門／サミー／価格未定
- 1.20　デコトラ（仮）／ヒューマン／¥3980
- 1.27　誕生 for wonderSwan／バンダイビジュアル／¥4200
- 2.3　バスライズ（仮）／ベック／¥3800
- 2.24　超兄貴ーうみにん、そして愛の伝説ー（仮）／メサイヤ／バンダイ／¥3980
- トランプコレクション2（仮）／ボトムアップ／¥3980
- 3.16　テニス（仮）／ベック／¥3800

- ジャックの大冒険／イマジニア／価格未定
- 99年未定　キャットウーマン／ケムコ／¥3980
- ザ・グレイトバトル　POCKET／バンプレスト／価格未定
- シェラザード伝説／カルチャーブレーン／¥3900
- 飛龍の拳コレクションGB／カルチャーブレーン／¥3980
- SD飛龍の拳伝説GB SDバージョン／カルチャーブレーン／¥3900

2000年発売のソフト

- 1.6　ダフィーダック（仮）／サンソフト／¥3980
- 2.未定　GO! GO! ヒッチハイク2／J・ウイング／¥4500
- ゼルダの伝説　ふしぎな木の実／任天堂／¥3800
- メタモード／コーエー／¥3980
- 3.未定　RPGツクールGB／アスキー／¥4900
- THE BLACK ONYX GB（仮）／ビーピーエス／¥4500
- ダンジョンセイバー／J・ウイング／価格未定
- ディノブリーダー4／J・ウイング／¥4800
- ★爆球連発！スーパービーダマン（仮）／タカラ／価格未定
- ポケットクッキング／J・ウイング／¥4800

発売日未定のソフト

- スター・ウォーズ　エピソード1/レーサー／任天堂／価格未定
- スピーディーゴンザレス（仮）／サンソフト／¥3980
- ダビスタ牧場（仮）／メディアファクトリー／価格未定
- ドンキーコングランド2／任天堂／価格未定
- ポケモンピクロス／任天堂／価格未定
- ムーミンの冒険／サンソフト／価格未定

サターン ……………………………… SS

99年発売のソフト

- 99年未定　モンスターメーカー・ホーリーダガー／NECインターチャネル／¥6800

発売日未定のソフト

- パチンコファイター（仮）／プレ・ステージ／価格未定
- FAKE DOWN（フェイクダウン）／システムサコム／価格未定
- Words Worth（ワーズ・ワース）[18歳以上推奨]／エルフ／価格未定

ドリームキャスト …………………… DC

11月発売のソフト

- 11.3　蒼鋼の騎兵／パンサーソフトウェア／¥5800
- ラングリッサー ミレニアム／メサイヤ／¥5800
- 11.11　SUPER PRODUCERS／ハドソン／¥6800
- チューチューロケット!／セガ・エンタープライゼス／¥2800
- 日本プロ麻雀連盟公認　徹萬　免許皆伝／naxat／¥5800
- 11.25　F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast／ビデオシステム／¥5800
- グラウエンの鳥籠 Kapitel2「鳥籠」／セガ・エンタープライゼス／¥2800
- デスクリムゾン2／エコール／¥5800
- 電幻天使対戦麻雀シャングリラ／マーベラスエンターテインメント／¥5800
- ネッパチ／ダイコク電機／¥5800
- 魔剣　X／アトラス／¥6800
- 下旬　ゴルフやろうぜ／ボトムアップ／¥3980
- 未定　ギガウイング／カプコン／¥5800
- ジョジョの奇妙な冒険／カプコン／¥5800
- スピード・デビル／Ubiソフト／¥5800
- GOLD棋太平／ネットビレッジ／¥9800

12月発売のソフト

- 12.2　お・と・い・れ／ワカ製作所／¥7800
- 12.9　電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム／セガ・エンタープライゼス／¥5800
- 悠久幻想曲3 Perpetual Biue／メディアワークス／¥6800
- 12.16　スペースチャンネル5／セガ・エンタープライゼス／¥5800
- ベルセルク／アスキー／¥6800
- 12.22　PANZER FRONT／アスキー／¥6800
- 12.23　★上海ダイナスティ／サクセス／価格未定
- Dの食卓2／ワープ／¥6800
- プロ野球チームであそぼう！／セガ・エンタープライゼス／¥5800
- ★レインボーコットン／サクセス／価格未定
- 未定　UNDERCOVER／パルス・インタラクティブ／価格未定
- 学級王ヤマザキ（仮）／セガ・エンタープライゼス／価格未定
- ゴジラ・ジェネレーションズ マキシマム・インパクト／セガ・エンタープライゼス／¥5800
- サンライズ　英雄譚／サンライズインタラクティブ／価格未定
- 神機世界エヴォリューション2／スティング／¥6800
- ★突撃! てけてけ!! トイ・ソルジャー／セガ・エンタープライゼス／¥4800
- Dream Flyer／セガ・エンタープライゼス／¥2800
- バーチャストライカーver.2000.1／セガ・エンタープライゼス／¥5800
- バーミリオン・デザート／リバーヒルソフト／¥5800
- 花組対戦コラムス2／セガ・エンタープライゼス／価格未定
- ★REDEY 2 RUMBLE BOXING／セガ・エンタープライゼス／¥5800

99年発売のソフト

- 99年冬　SD飛龍の拳列伝EX／カルチャーブレーン／¥4800
- 大相撲（仮）／ボトムアップ／価格未定
- Super Runabout（仮）／クライマックス／価格未定
- スターグラディエイター2／カプコン／¥5800
- 超鋼戦記キカイオー／カプコン／価格未定
- Dee Dee Planet／セガ・エンタープライゼス／¥2800
- 東京バス案内／フォーティファイブ／価格未定
- 七つの秘館　戦慄の微笑／コーエー／¥6800
- BIOHAZARD　-CODE:Veronica-／カプコン／価格未定
- ぷよぷよDA! -featuring ELLENA system-／コンパイル／価格未定
- 99年未定　クラック2／ジーク／価格未定

P84～91その他の新作、P124～149 11月発売のゲームソフトCOPYRIGHT一覧



文部省認可CGARTS協会認定CG教育校　社団法人・日本漫画家協会賛助会員　社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

大阪アニメーター学院

〒530-0015 大阪市北区中崎西3-3-43 ☎06-6377-8611

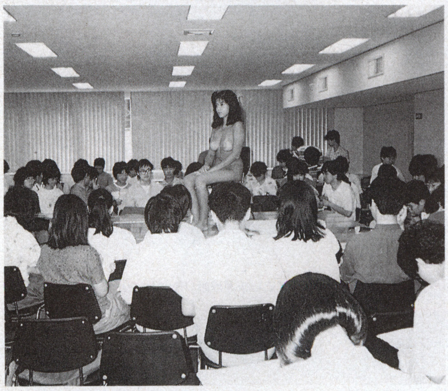
入学案内書 はがき(住所・氏名・電話番号明記)か電話で 0120-194-720

12年4月生・願書受付中!

○	アニメーション声優科
○	漫画家プロ養成科
○	アニメーション科
○	ゲームデザイン科
○	イラストレーション科
○	エアーブラシ彩色科
	アニメーション美術科
	アニメキャラクター科
	漫画原作シナリオ科
	コミック編集者養成科

○印は大阪アニメーター学院設置学科







2000年度生 さらに学費軽減 年間学費 53万円で 入学できます

東京校　大阪校







12年4月生願書受付中

ゲームデザイン科

♥コンピューターの知識がない初心者でも、ゲーム会社へ就職できるまで、経験豊かな先生が徹底指導。確かな技術を修得できます。

見逃せないぞ! 12年度生の特典

1. さらに学費の軽減実施! 経済の現況を考慮
2. 毎月6276円で学べるさくら銀行提携ローン
3. 学院奨学金制度。年額3万～12万円を支給
4. 生徒数増加で設備拡充。最新マシンで実習
5. 就職先企業の採用担当者出席の就職説明会
6. 業界に精通している講師の拡充と担任制度
7. 自分が得意な学科を選べる選択授業の充実
8. 自主制作のため教室は午後7時頃まで開放

■就職抜群! 学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞社等奨学金制度(学費全額免除・給与月12万円)、さくら銀行提携教育ローンあり。学院見学随時可→日時をTELにて要予約。



文部省認可CGARTS協会認定CG教育校　社団法人・日本漫画家協会賛助会員　社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

東京アニメーター学院

〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-4-9 ☎03-5276-1511

入学案内書 はがき(住所・氏名・電話番号明記)か電話で 0120-194-810

♥入学案内書は、はがきに住所氏名・年令・電話番号を明記。または下記のフリーダイヤルでお申込み下さい。希望校を記載。
♥東京アニメーター学院の学院見学・入学相談は毎日実施。日時を電話で予約し来校下さい。
♥体験入学実施中(東京校)11月13日・11月27日(土)PM1時開催

◆2年間学んだ技術と知識！業界へ就職するため、その実力を発揮する時がきた！求人数急増で就職活動が絶好調！

今年も求人数増加！すでに就職内定者が続出

進路指導部が中心となり、学院に寄せられる求人票に従って、自作を持参し面接を受ける。こうして次々に就職内定者が決まっています。

初心者が卒業時にはGデザイナーとして就職

初心者でも自分の好きなことなら、目標達成までがんばれます。2年間の在学中に、現場をよく知っている経験豊かな先生のきめ細かな指導で、就職するための技術を修得できます。

毎月6276円で学べる教育ローンが大評判

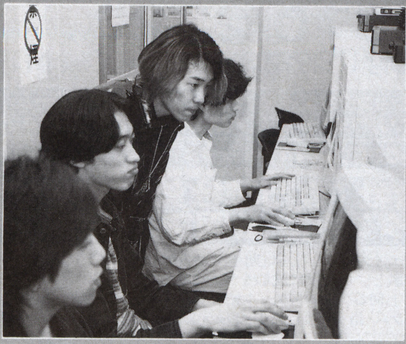
■学院が提携する「さくら銀行教育ローン」を利用すると、毎月6276円で学べます。この教育ローンは①入学生の保護者を対象にし②融資金額も500万円まで③融資期間7～14年と有利です（東京校のみ適用。例・80万円の学費借入の場合、14年間返済で毎月6277円）借入れも容易なので毎年利用者も大幅増加しています。

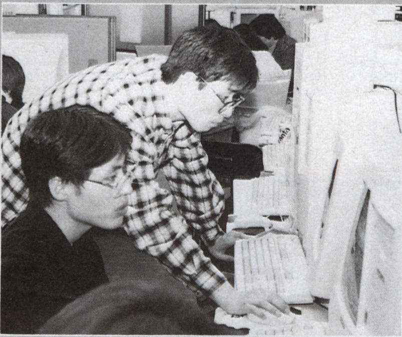
見逃せないぞ！これが12年度入学生の特典だ

1. 108万円を84万円に！年間学費の軽減実施！
2. 学院奨学金制度。入学生に3～12万円支給
3. 生徒数増加で設備拡充。最新マシンで実習
4. 就職先企業の採用担当者出席の就職説明会
5. 業界に精通している講師の拡充と担任制度
6. 自分が得意な学科を選べる選択授業の充実
7. 自主制作のため教室は午後7時頃まで開放

体験入学・学院見学実施中

学院見学、入学相談は毎日実施。体験入学の日程は11月27日、12月4日、12月11日。いずれも土曜日午後1時、電話で予約し来校下さい。



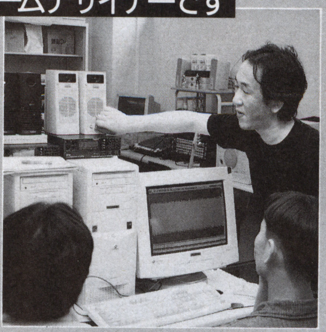




教師は現役のゲームデザイナーです









■就職抜群！学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞社等奨学金制度（学費全額免除・給与月12万円）さくら銀行提携教育ローンあり。学院見学随時可⇨日時をTELにて要予約。

12年4月生願書受付中

ゲームデザイナー学部
全日制2年・定員500名

- プランニング科
- グラフィック科
- キャラクター科
- プログラム科
- デジタルサウンド科



文部省認可CGARTS協会認定CG教育校 社団法人・日本漫画家協会賛助会員 社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

日本ゲームソフト学院

〒101-0061 東京都千代田区三崎町3－4－9 ☎03-3261-8211

入学案内書 はがき（住所・氏名・年令・電話番号明記）か、電話で上記まで（無料）

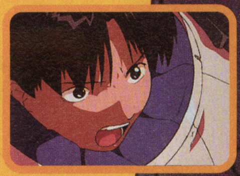
New Programs In Autumn

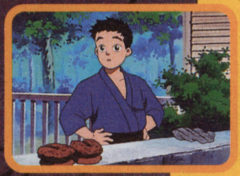
秋のアニメ新番組特集

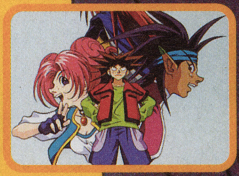
PART 1 New Programs In Autumn

秋の番組改変で放送開始する新作アニメをチェック！

秋の改変期に伴って、いよいよ新番組がスタート！
各社こぞって制作に腕を振るう力作の中から、
じゅげむ編集部お薦めの５作品に焦点を当ててCHECK IT!!
硬軟織り交ぜた中で、アナタの期待の１本はどちら？









HOT JAM HOT JAM THIS MONTH INDEX



『THE ビッグオー』

鋼鉄の復権。

新たな息吹を吹き込む王道復古のロボットアニメ

巨大ロボットが圧倒的な力の象徴だった1960～70年代の日本アニメーション。そこには破壊のカタルシスと、ロボットがロボットである必然性があった。その時代のテイストを盛り込みつつも、スタイリッシュなストーリーと演出で、大人でも楽しめる良質のドラマを目指す『THE ビッグオー』。10月から放送開始された同作品を追う。

D A T A

『THE ビッグオー』

- 10月13日より毎週水曜19：00～19：30
  WOWOW ノンスクランブル枠にて放送中／30分1話、全26話
- スタッフ
  原作:矢立肇
  監督:片山一良
  コンセプトワーク・スーパーバイザー／さとうけいいち
  シリーズ構成:小中千昭、片山一良
  キャラデザイン・メカデザイン:さとうけいいち
  企画制作:サンライズ
- キャスト
  宮本充、矢島晶子、清川元夢、玄田哲章ほか





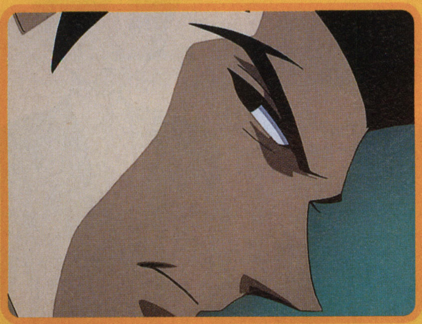

T H E B I G O

かつて巨大ロボットが鋼鉄の塊に他ならないことを如実に表した時代があった。具体的には、60～70年代頃の話である。『鉄人28号』から始まった日本の巨大ロボットアニメにおける「彼ら」は、のちの『マジンガーZ』等の頃まで無骨な外観を持ち、それでいて重量感を感じさせる代物だった。今より稚拙な表現技法で描かれつつも「彼ら」は間違いなく、人智を超える圧倒的な破壊力を持つ、鉄の巨人だったのだ。そしてロボット同士が戦えば街は壊され、それを見る者には破壊のカタルシスと躍動感を味わせた。

しかし、時代は変わる。いつの頃からか巨大ロボットアニメの主役メカは、洗練されたスマートなデザインと明るい色彩のカラーリングを主流としていった。鋼鉄の重みを感じさせるアニメは少なくなり、次第に皆無と言えるまでになった。

ここでは近年のロボットアニメすべてを否定するわけではない。だが鉄の巨人の威容をブラウン管から感じさせるアニメが少ないことに、寂しさを感じていた者は決して少なくなかっただろう。それは、製作側の立場でも同じだった。そんな状況下『ジャイアントロボ』の制作に参加していた片山一良、さとうけいいちが3年程前から暖めてきた企画を、小中千昭とのセッションによって具体的な形にまとめることで本作は生まれたのである。

主人公は子供ではなく、元軍人で大人の男、ロジャー・スミス。世界中の人間が記憶をなくしたあとの、かつてニューヨークだったらしい都市で、トラブル解決を請け負うネゴシエイター。そして彼が操るのが、メガデウスと呼ばれる巨大ロボット



Roger Smith

ロジャー・スミス
CV 宮本充

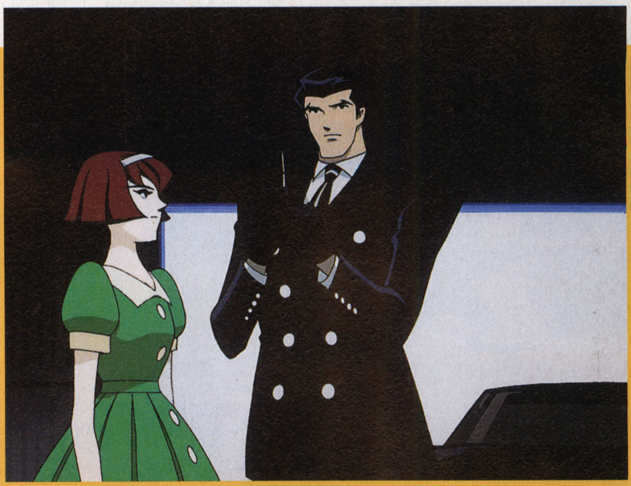
元・軍警察捜査官で、パラダイムシティ随一のネゴシエイターでもある25歳。紳士でフェミニストだが、怒ると元軍人の気質が顔を出す。出自が謎であるビッグオーを操り、巨大な危機に立ち向かっていく。



R.Dorothy Weinwright

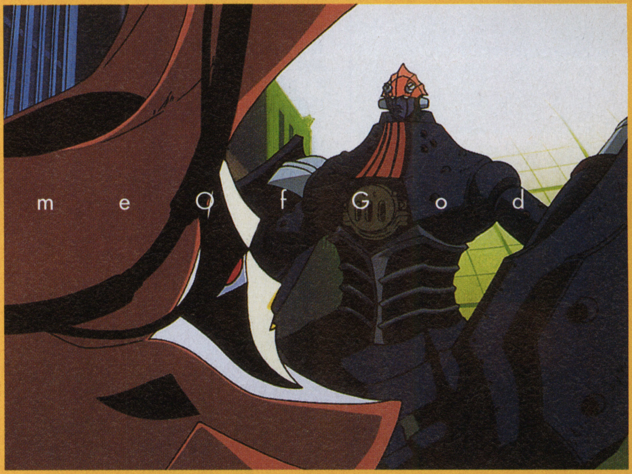
R・ドロシー・ウェインライト
CV 矢島晶子

第1話の事件を機にロジャーと縁を持つ少女型アンドロイド。シニカルな言動と傍若無人な態度だが、どこか憎めない面を持つ。攻撃力はないが、人工知能との親和性が高く、その方面でロジャーの手助けをすることも。



⬆記憶を失った街・パラダイムシティを舞台に、ロジャーとドロシーが関わる数々の事件を追うストーリー。途中からは失われた記憶《メモリー》の謎に関わるキャラなども登場する

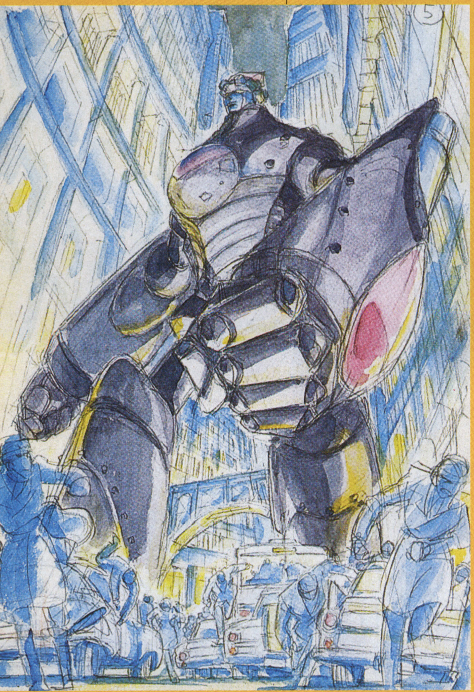
C a s t I n T h e N a m e O f G o d
ワレ、カミノナニオイテ コレヲ ツウゾウスル



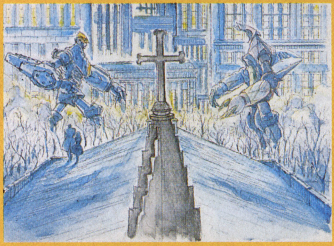
Big-O

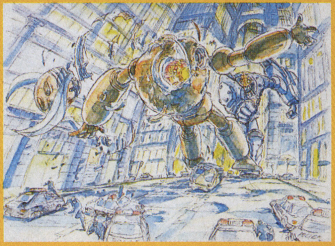
ビッグオー

出自が不明な謎のメガデウス。普段はロジャー一宅の地下に格納されているが、彼の呼び出しを受けると出現する。まさに鉄塊という表現が相応しい巨大ロボットで、ロジャーが搭乗して操縦することで戦う。









⬆⬅これらは制作途中段階でのイメージボード。摩天楼の中で、周辺のバロック式建築物を瓦礫の山に変えつつ戦うメガデウス同士の巨大さがよくわかる光景だ

Y e N o t G u i l t y
ナンジラ ツミ ナシ

《ビッグオー》だ。

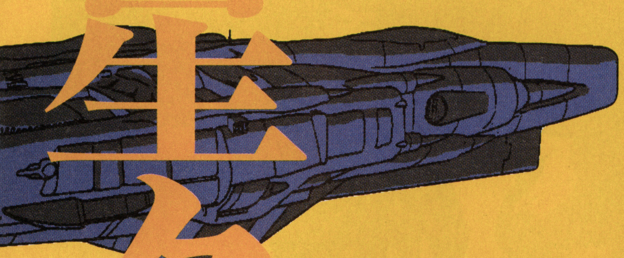
本作ではロジャーのミステリアスな日常を軸に事件が起こり、それを解決していく過程で、人型の鋼鉄同士がぶつかり合うシーンを盛り込むスタイルを採っている。すでに放送された第1～2話を見た方ならご存知だろうが、メガデウス同士の格闘はかつてのロボットアニメを連想させると同時に、現代だからこそ視聴者の目には新鮮に映る。

監督・片山一良が狙った「60年代ロボットの王道ふたたび」という意図が、スタッフの共感を得てフィルムに忠実に反映された『THEビッグオー』。そこに映る巨大な質量の激突場面だけでも、最近のロボットアニメに物足りなさを感じていた者たちは心を揺さ振られるだろう。しかし、本作はそれだけに留まらない。モノトーン調で統一されたスタイリッシュな色調とデザイン、癖のあるキャラクターを盛り込み、シナリオも海外TVドラマのような1～2話完結のスタイルを採用して、密度の高い良質のものを目指しているのである。それはすでに放送された内容からも明らかだ。

制作側が自分たちの観たいものを形としつつも、単なるノスタルジーで終わらせず、計算された高密度のストーリーを提供する本作。これが玄人のみならず、誰もが見て楽しめる秋の新アニメの本命馬の一頭であるのは間違いない。

無限のリヴァイアス

星々の大海の中で。

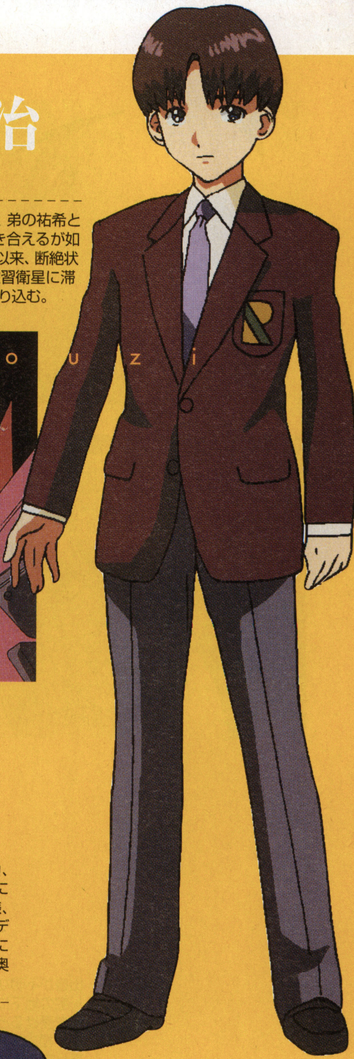


相葉 昂治

あいば こうじ
CV 白鳥哲

本編の主人公で16歳。両親の離婚で、弟の祐希と母の3人で暮らす。誰とでもうまく付き合えるが如才ない少年。祐希とは3年前のケンカ以来、断絶状態にある。航宙士免許取得のために教習衛星に滞在中、事故に遭遇してリヴァイアスに乗り込む。





D A T A

『無限のリヴァイアス』

- 10月6日から毎週水曜日18：00〜18：30
  TV東京系列で全国放送中／1話30分、全26話予定
- スタッフ
  企画：サンライズ
  原案：矢立肇
  監督：谷口悟朗
  シリーズ構成：黒田洋介
  スーパーバイザー：高橋良輔
  スペシャルコンセプター：野崎透
  キャラデザイン：平井久司
  メカデザイン：山根公利
  美術監督：池田繁美
  音楽：服部克久、M.I.D.
  制作：テレビ東京、読売広告社、サンライズ
- キャスト
  白鳥哲、保志総一朗、関智一、桑島法子、丹下桜、氷上恭子、島田敏、千葉一伸、桜井敏治、若本則夫、佐久間レイほか

n O f S t a

近未来、事故で遭難した少年少女たちが発見して乗り込んだのは異星文明の手で作られた宇宙船だった！
行き先も自らの未来も判らないまま、多感な世代の彼らは何を想うのか？
異色のSF青春群像アニメ『無限のリヴァイアス』をご紹介!!

昂治の弟で、15歳。体力、知力、センスともに兄を凌ぐが、性格的には苛烈な一匹狼タイプ。昂治同様、免許取得のため教習衛星リーベ・デルタに滞在中、事故に遭う。何かにつけて昂治と対立するが、心の奥には複雑な感情があるらしい。

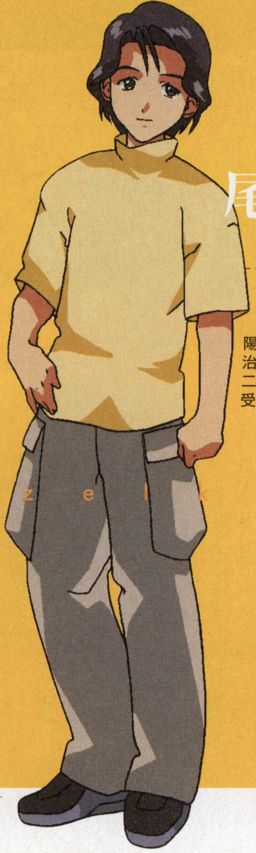
A i b a Y u k i



相葉 祐希

あいば ゆうき
CV 保志総一朗



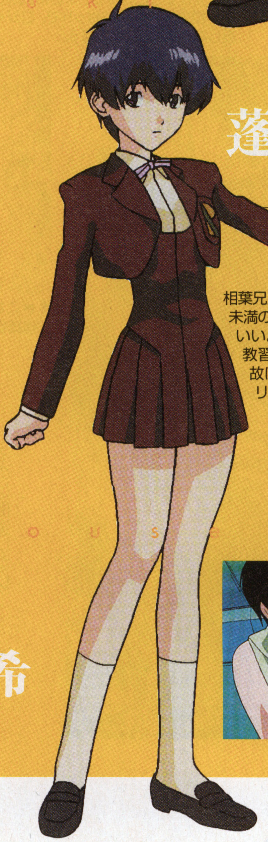


尾瀬イクミ

おぜ イクミ
CV 関智一

昂治たちのグループのリーダー的存在である16歳の少年。性格は極めて陽気。事故に遭うまでは、昂治とパートナーを組んで第二種航宙士免許取得訓練を受けていた。

O z e I k u m i

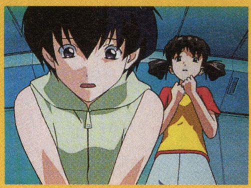


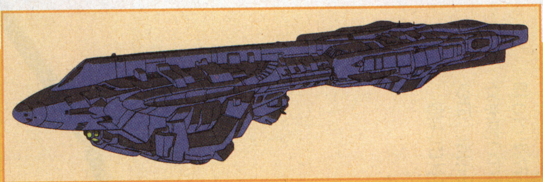
蓬仙あおい

ほうせん あおい
CV 桑島法子

相葉兄弟の幼なじみで、友達以上恋人未満の存在。性格は明るく、面倒見もいい。学校も同じで、2人と同じく教習衛星に乗っていたところで事故に遭い、他の脱出者たちと共にリヴァイアスに乗り込む。

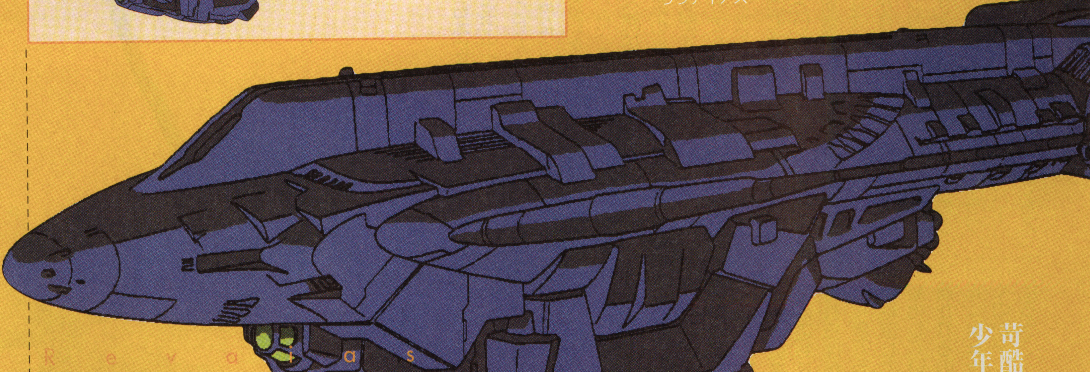
H o u s e n A o i





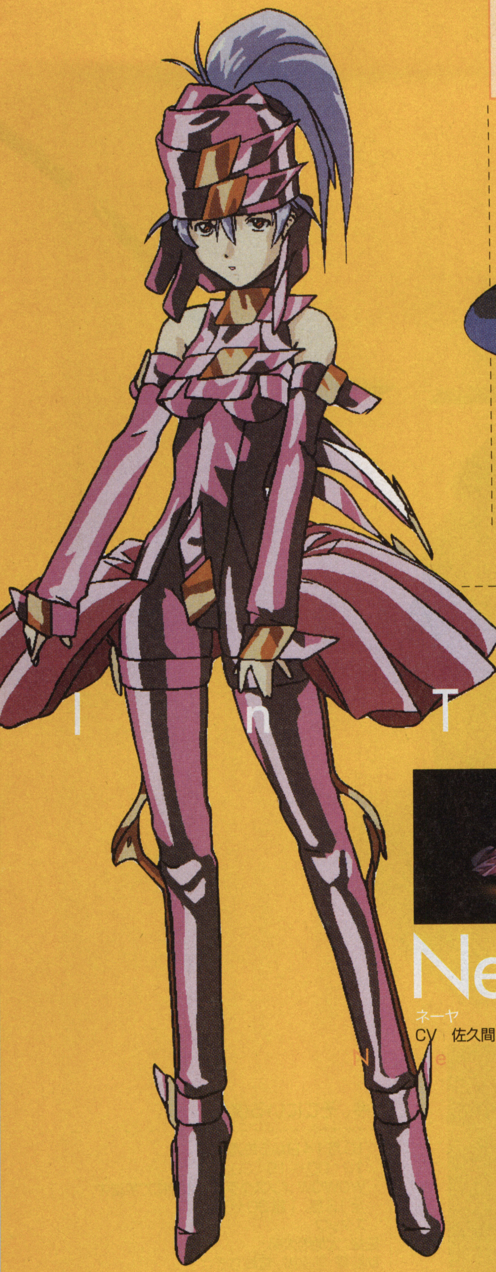
Revaias

リヴァイアス



Revaias

教習衛星リーベ・デルタがゲドゥルトの海に沈降し、圧潰しかけていたときに発見された謎の可潜艦。人類の技術では製造不可能な能力を持ち、ゲドゥルトの海に潜行可能。



無垢で純粋な眼をした少女。奇妙な衣装を身に纏い、リヴァイアス艦内に出没する。その正体や目的、リヴァイアスとの関係は一切が謎に包まれている。

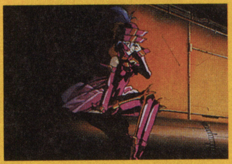
In The Ocean

苛酷な環境に放り込まれた少年少女たちの生き残りを描く

西暦2137年、太陽で起こった現象によりゲドゥルトの海と呼ばれる異常プラズマに覆われた太陽系。地球の被害も例外ではなく、南半球は壊滅する。18年後、人類は復興を遂げて宇宙に進出していた。16歳の少年相葉昴治は航宙資格取得のため、弟の祐希や幼なじみのあおいと共に教習衛星リーベ・デルタで訓練を受けていた。だがある日、同衛星は制御を失い、ゲドゥルトの海に沈降を始めてしまう。衛星圧潰が迫る中、昴治たちは秘匿されていた巨大艦リヴァイアスを発見。これに乗り込んでゲドゥルトの海に乗り出す。しかしその前には想像を絶するサバイバル生活が待ち受けていた……。

ざっと粗筋を説明しただけでも、現在の主流を占めるアニメ作品とは異なる印象を持つ『無限のリヴァイアス』。登場キャラは老若男女40人以上におよび、それぞれが性格も価値観も異なる。そんな集団が苛酷な試練の中で成長し、生き抜くことを描く群像ドラマ。本作を表すにはこの言い方がもっとも適切だろう。

この等身大のキャラクターたちの感情と生き様がどう表現されるのかこれからの放送が楽しみである。

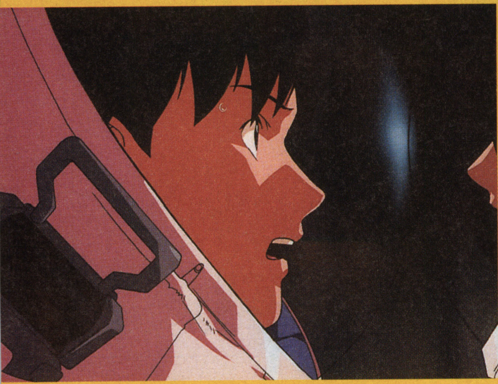


Neiya

ネーヤ

CV 佐久間レイ

Neiya





日常から、非日常的な50億年後へ…

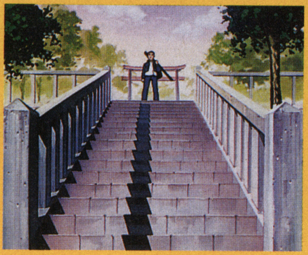
見るかげもなくやせ衰えてはいたがそれはまぎれもないあの姫君
男は中へ飛び込んだ　姫君の顔にはもはや死相があらわれていた
男はあわてて物乞いの法師を引っ張り込みお経を読んでくだされと
法師曰く　往生は人の手でできるものではありません



未来に跳ばされた少年の成長と冒険の行く末は？

現代日本に住む中学生シュウ。ある日、帰宅中に煙突の頂上に立つ少女を見つけた彼は、その煙突の上に昇ってみた。ララ・ルウという名の不思議な眼をしたその少女と出会ったシュウは、それが因縁で50億年後の世界へ跳ばされてしまう。彼が見た遠未来の地球は、独裁国家ヘリウッドが支配する荒涼とした大地だった。やがてシュウはララ・ルウを狙うヘリウッドの尖兵たちを相手に独りで戦うことになる……。

――というのが、10月14日から放送中の新番組『今、そこにいる僕』の大まかなストーリー。等身大の少年の視点から、孤独な戦いとその苦難を描くシリアスなストーリーの作品だ。メインスタッフは先に好評のうちに終了した『十兵衛ちゃん～ラブリー眼帯の秘密』と同じメンバー、監督は大地丙太郎。これだけでもアニメ通には期待できる作品だが、本作にはSFアニメならではのガジェットが数多く登場し、物語を彩る。この辺も見物のひとつだ。しかし、それらはただの小道具にすぎない。あくまでもシュウと、彼によって人間に絶望しているララ・ルウが次第に変化していく様を描くことに主眼が置かれるのである。その物語の最後に"ここにいる僕"がどう変わっていくのか？　それが今後の見所となるだろう。



⬆普通の少年シュウ。黄昏時にララ・ルウと出会ったため、時間を跳び越えることに

ララ・ルウ

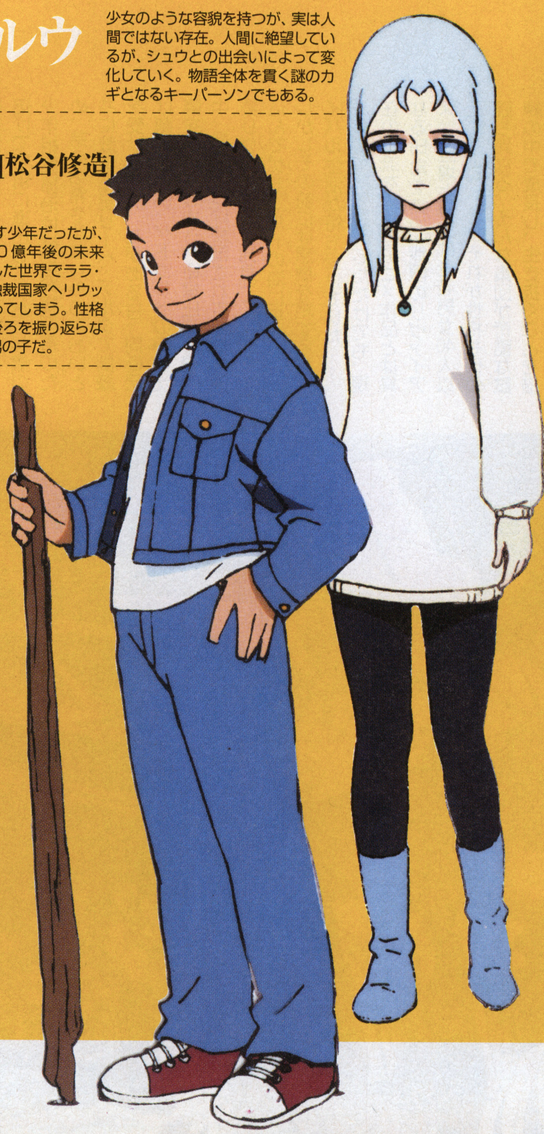
CV　名塚佳織

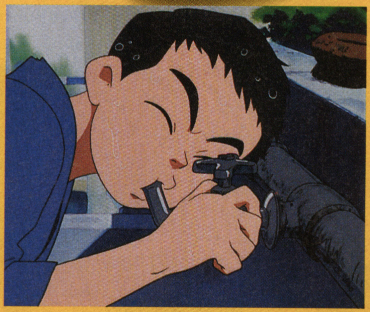
少女のような容貌を持つが、実は人間ではない存在。人間に絶望しているが、シュウとの出会いによって変化していく。物語全体を貫く謎のカギとなるキーパーソンでもある。

シュウ［松谷修造］

CV　岡村明美

現代の日本に暮らす少年だったが、ある事がもとで50億年後の未来に跳ばされ、荒廃した世界でララ・ルウを護りつつ、独裁国家ヘリウッドと戦うことになってしまう。性格は極めて直情的。後ろを振り返らない元気なタイプの男の子だ。



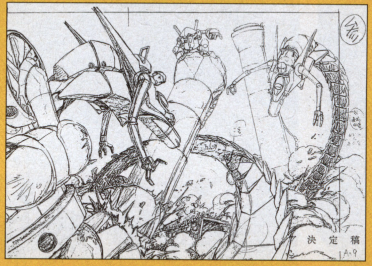


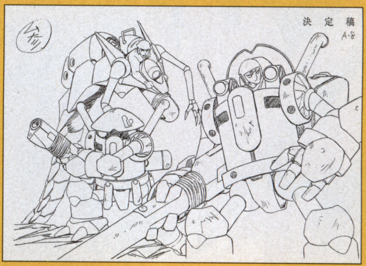
⬆何の力も持たない少年は、未来世界でどう戦うのか？　緊張感あふれる中でシリアスな物語が展開する

DATA

『今、そこにいる僕』

- 10月14日から毎週木曜
  19：00～19：30
  WOWOWノンスクランブル枠にて放送中
  全13話、1話30分予定
- スタッフ
  監督：大地丙太郎
  助監督：則座誠、宮崎なぎさ
  構成・脚本：倉田英之
  コンセプトデザイン：山崎健志
  キャラデザイン：大泉あつし
  製作：AIC・パイオニアLDC
- キャスト
  岡村明美、名塚佳織、仲尾あずさ、小西寛子ほか

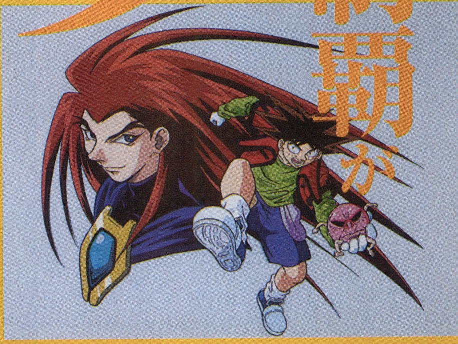




⬆作中ではさまざまな形のロボット、機械が登場。シュウとララ・ルウに迫る

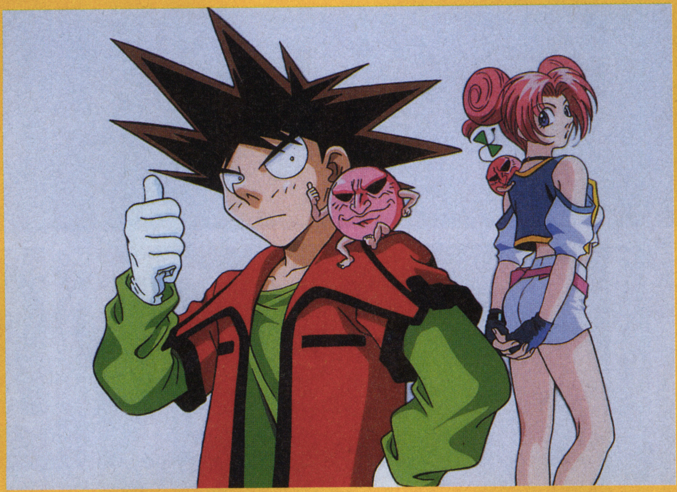
ジバクくん

世界制覇がオレの夢



ゲーム感覚で展開されるファンタジー世界の冒険

針の塔を中心に12に分かれた世界ツェルブ・ワールド。人とモンスターと精霊が共存していたこの世界に異変が起こった。それ以来世界の調和は乱れ、モンスターが人を襲いはじめる。だが、これを退治する専門家たちがいた。12の世界にひとりずついるGC(グレートチャイルド)である。彼らのひとり、爆は世界制覇を夢見る1の世界のGC。彼はある日最強GCと噂される「炎」の後継者に選ばれて旅に出た。行く先々で彼は仲間を得て、世界の謎に迫る。この秋放送開始された『ジバクくん』は、こんな物語。仲間と共に旅しながら、精霊の力を借りて冒険するというストーリーは極めてゲーム的で、先の展開がまったく読めないところが見所のひとつ。独特の世界観で繰り広げられる冒険の行方には何が待っているのだろう?



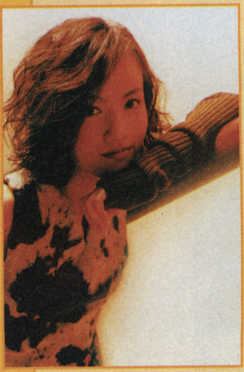
DATA

『ジバクくん』

- 10月5日より毎週火曜18:30〜19:00
  テレビ東京系にて放送中/30分1話、全26話
- スタッフ
  原作:柴田亜美
  監督:鈴木行
  シリーズ構成:冨岡淳広
  脚本:杉島邦久、笠井賢一ほか
  製作:テレビ東京・テレビ東京メディアネット
  アニメーション制作:トランス・アーツ
- キャスト
  石田彰、川上とも子ほか

COLUMN 松澤由美が歌うOP曲 CDも11月3日発売!!

オープニング曲「誰も知らない地図で」を歌うのは、映画『機動戦艦ナデシコ』の主題歌でお馴染みの松澤由美。彼女のコメントもいただけたのでご紹介。



PROFILE
74年埼玉県生まれ。94年音楽活動を開始、97年1stシングル「OTOHA〜音波〜」でデビュー。2nd〜4thシングル発売中。代表作は劇場版『機動戦艦ナデシコ』の主題歌「Dearest」など。

COMENT
Q● この曲はメロディと歌詞どちらを先行で作られましたか?また、どんな歌に仕上がりましたか?
A● 曲先行です。『ジバクくん』というストーリーに合った曲作りをしました。"夢を貫くためにどこまで自分で行けるか?"みたいな、甘え上手の私にピッタシな喝の入る歌で、秋の風が流れてくるような"トンボロック"になりました。前向きなパワーが出てくるのに、どこか切なさを感じるような……。
Q● OP映像を見た感想は?
A● アニメと音のマッチングが絶妙でうれしくなりました。しかも、アニメもとても面白かったです。

アレクサンダー戦記

世界帝国を築いた魔王の生涯を描く



日米韓の三国協同制作で贈る歴史伝奇スペクタクル

紀元前4世紀のマケドニア王朝に生まれ、のちに世界帝国を築き上げたアレクサンダー大王。彼は大帝国を築いた英雄であったが、周辺諸国から見れば破壊を司る魔王でもあった。そんな彼の生涯をモデルに、作家の荒俣宏が描いた伝奇ロマン『幻想皇帝-アレクサンドロス』を新解釈で再構築した日米韓三国共同制作のアニメーションが『アレクサンダー戦記』である。世界大帝国を築いた英雄の名に相応しい国際共同制作がされる本作は12月24日から第1巻がリリースされる予定。全13エピソードで、謎の魔術集団ピュタゴラス教団の襲撃や数々の謀略をも乗り越えるアレクサンダーの姿が描かれる。東征を成し遂げようとした男ははたして偉大な英雄だったのか、それとも呪われた破壊者だったのか?その答えはこれを観た者だけに明らかになる。

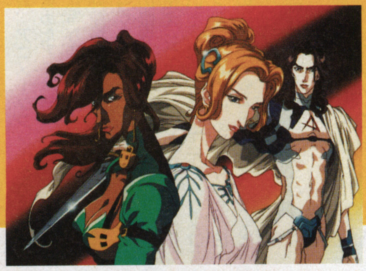


⬅こちらは荒俣宏の原作小説。現在2巻まで発売中(ハルキ文庫刊)で、第3巻は11月18日発売予定

DATA

『アレクサンダー戦記』

- 12月24日1〜2巻発売
  VC各8000円・DVD各5800円(税抜)
  全6巻予定
- スタッフ
  原作:荒俣宏
  プロデューサー:丸山正雄、りんたろう
  監督:兼森善則
  キャラデザイン:ピーター・チョン
  脚本:村井さだゆき
  アニメーション製作:マッドハウス
- キャスト
  関俊彦、麻志奈純子、坂口芳貞、大塚芳忠ほか





⬅歴史上の人物をもとに描く伝奇物語。右は記者会見時のメインスタッフの模様

THIS MONTH MOVIE & VIDEO LIST



第6の感覚を持った少年の恐怖!!

人間には視覚、聴覚、嗅覚、味覚、触覚の五感がある。しかし、それ以外の《第6の感覚》があるとしたら、しかもそれが忌まわしいものを見ることのできる能力だったとしたら？　この映画はそんな疑問を形にした新感覚のスリラーだ。

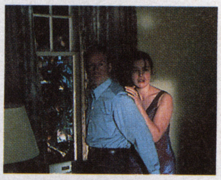
ブルース・ウィリス演ずる小児精神科医マルコムは、あるとき8歳の少年コール（ハーレイ・ジョエル・オスメント）の治療にたずさわることになる。彼は何かに脅え、頑なに自らの殻の中に閉じこもっていた。コールは以前マルコムが救えずに自殺した少年に似ており、そのせいもあって少年の心理カウンセリングにマルコムは力を注ぐ。

やがて少年から聞き出した事実は、彼が死者を見ることができる第6の感覚を持つということだった。そして次第にマルコムの前に、科学では説明のつかない「何か」が姿を現わそうとしていた……。

アクション映画を中心に出演してきたブルース・ウィリスが抑えた演技で新境地を開き、米でも好評だった本作。怪談に相応しい夏も過ぎ、秋も更けてゆく今日この頃だが、背筋を凍らせるには最適ですよ。

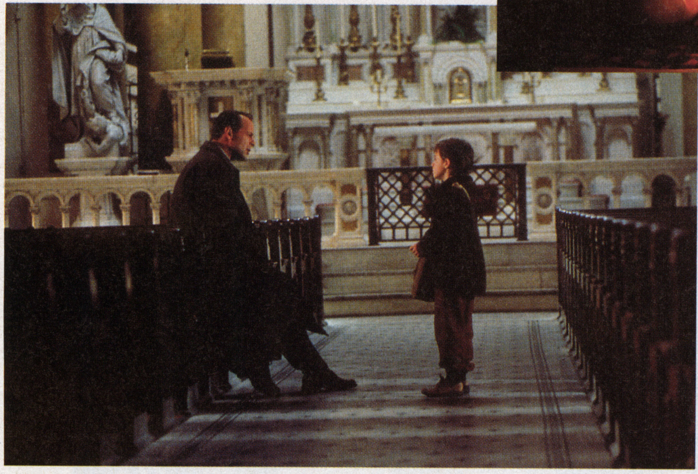


➡⬇マルコムは、過去に助けられなかった少年の代わりとばかりにコールを救おうと奔走する。やがて彼らの交流は深まるが、その彼らの前に……。





➡自閉症のような兆候を見せる少年コール。しかしその裏には恐るべき真実が隠されていた



今月の公開中『シックス・センス』

MOVIE SIXTH SENSE

DATA

『シックス・センス』

- 1999年／アメリカ映画／10月30日より日本劇場ほか全国東宝洋画系で公開中／107分／配給：東宝東和
- スタッフ
  監督・脚本：M.ナイト・シャマラン
  製作総指揮：サム・マーサー
  製作：フランク・マーシャル、キャスリーン・ケネディ、バリー・メンデル
  音楽：ジェイムス・ニュートン・ハワード
- キャスト
  ブルース・ウィリス、ハーレイ・ジョエル・オスメント、トニ・コレット、オリビア・ウィリアムス、トレバー・モーガンほか

NEWS FLUSH

- 映画監督、アニメーション作家の押井守が脚本を努めたアニメ映画『人狼』が完成。スタッフ試写が去る10月上旬に実施された。同作は押井監督による実写映画『紅い眼鏡』『ケルベロス』に続く同一世界観の物語。セルアニメの限界に挑む野心作との前評判が以前から伝えられており、かねてから制作が続いていた。詳しくは制作元であるプロダクションI.Gのサイトにある「人狼制作日誌」でその経緯が読めるようになっている。URLは〈http://www.production-ig.co.jp/ig/studio/special/jinro/jinro.html〉
- 原作小説が大ヒットし、映画化・ドラマ化が続いた『リング』シリーズの完結編が映画化される。タイトルは『リング0～バースデイ』。これは『リング』シリーズの外伝的位置づけとなる『バースデイ』（角川書店刊行）を原作としたもので、『リング』より前の時代が描かれる予定。主演の貞子を演じるのは仲間由紀恵。
- 俳優アンソニー・ホプキンスは、アカデミー賞を受賞したサイコスリラー『羊たちの沈黙』に続くトマス・ハリスの著作『ハンニバル』の映画化に際し、自らがレクター博士役でふたたび出演するだろうと、先頃米で行われたインタビューにて語ったとか。
- 20世紀フォックスが2000年夏に全米でSF映画『TITAN A.E.』を公開予定。地球が異星人によって破壊されたあとの未来を舞台に、ティーンエイジャーたちが敵対する宇宙人の手を潜り抜けて宇宙を冒険する様子を描く。声の出演はマット・デイモン、ドリュー・バリモア、ビル・プルマンほか。
- 『Xファイル』『ミレニアム』のプロデューサーであるクリス・カーターの新番組「Harsh Realm」のプレミア上映が10月上旬に行われた。これは近未来が舞台のバーチャル・リアリティもの。仮想世界にダウンロードされた主人公が、嘘か現実か区別がつかない世界での探索するさまを描く。

PRESENTS



生誕20周年を迎え、最新作『∀ガンダム』放送中のガンダムシリーズ。その初代ガンダムに登場したハロをプリントした帽子を5名にプレゼント（提供：サンライズ）。下記宛先までハガキで応募してね。

※官製葉書に希望の賞品と住所／氏名／電話番号を明記の上、下記住所までご応募ください。当選は発送によって代させていただきます。
〒150－0002　東京都渋谷区3－3－5
株式会社メディアファクトリー　じゅげむ編集部
「JAM12月プレゼント係」まで

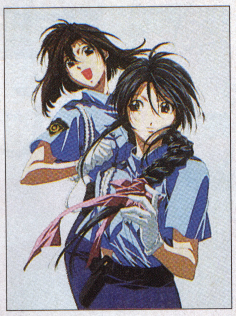
VC/DVD バグズ・ライフ



■DATA
●発売中
●ブエナ・ビスタ・ホームエンタテイメント／97分収録／VC4500円、DVD4700円(共に税抜)
●スタッフ～監督：J・ラセター／脚本：A・スタントン、D・マッケナリー、B・ショー
●キャスト～デイブ・フォーリー、ケビン・スペイシーほか

CGの分野で世界的に名高いピクサーとディズニーが組んで製作したフルCGアニメで、98年度のアカデミー賞部門賞にノミネートされた作品。働きアリのフリックを主人公に、虫の世界の冒険と悪者バッタとの戦いが語られている。

LD/DVD 逮捕しちゃうぞ the MOVIE


※上記イラストは、ジャケットに使用される予定のカットです。

■DATA
●11月25日／LD・DVD同時発売
●バンダイビジュアル／90分収録／各11000円(初回限定生産DVD dtsサウンドエディションは13000円、共に税抜)
●スタッフ～原作：藤島康介／監督：西村純二
●キャスト～玉川紗己子、平松晶子、島田敏ほか

藤島康介原作の大人気シリーズ。99年GWに公開された劇場版がいよいよ発売。夏実と美幸が一年の研修を終え、墨東署に戻る頃、突然発生した銃火器密輸事件とそれに関わる連続事件。墨東署の面々は、東京に迫る謎の犯人と対峙する。

VC/LD/DVD 機動戦艦ナデシコ－The prince of darkness－



■DATA
●発売中／VC・LD・DVD同時発売
●キングレコード／92分収録／各7500円(税抜)
●スタッフ～監督：佐藤竜雄／キャラ原案：麻宮騎亜／キャラデザイン・総作画監督：後藤圭二
●キャスト～南央美、上田祐司、桑島法子、日高のり子、仲間由紀恵ほか

同名タイトルのテレビシリーズの映画化で、昨年公開された作品。テレビシリーズのラストから三年後を舞台に、新たな敵の出現に対し、ホシノ・ルリを新艦長に迎え、再結集したナデシコクルーの活躍を描く。初回限定版も同時発売。

VC/DVD ソルジャー



■DATA
●11月3日／VC・DVD同時発売
●ポニーキャニオン／98分収録／VC16000円、DVD4700円(共に税抜)
●スタッフ～監督：P・アンダーソン、脚本：D・ウェブ・ピープルズ
●キャスト～カート・ラッセル、J・S・リーほか

カート・ラッセルのアクションが光るSFアクション映画。遺棄された人間兵器の男の姿を描く。彼は廃棄惑星に住む人々と出逢って人間らしさを取り戻すが、遺伝子操作された新型人間兵士の襲来に対して再び立ち上がることに……。

VC/LD/DVD ∀ガンダム Vol.1



■DATA
●11月25日／VC・LD・DVD同時発売
●バンダイビジュアル／各4話(96分)収録／各7800円(税抜)
●スタッフ～原作：矢立肇、富野由悠季／キャラ原案：安田朗／総監督：富野由悠季
●キャスト～朴璐美、高橋理恵子、村田秋乃ほか

生誕20周年を迎えたガンダムシリーズの最新作。現在もCX系で放映中の作品から、第1～4話を収録。∀ガンダムのデザインを手掛けたのは工業デザイナーで、『ブレードランナー』のセットデザインも手掛けたシド・ミード。

VC/LD/DVD 魔法使いTai！ Vol.1



■DATA
●発売中／VC・LD・DVD同時発売
●バンダイビジュアル／各1話(30分)収録／各3800円(税抜)
●スタッフ～原作：トライアングルスタッフ／原案・監督：佐藤順一／シリーズ構成：小中千昭
●キャスト～小西寛子、飯塚雅弓、岩男潤子ほか

同名のOVAシリーズの続編で、99年7月からWOWOWで放送された第1話を収録。北野橋高校魔法クラブの面々によるてんやわんやのストーリーが綴られる。封入特典は2Pライナーノート。2巻以降は毎月発売、全5巻予定。

VC/DVD RONIN



■DATA
●11月12日／VC・DVD同時発売
●ワーナー・ホーム・ビデオ／121分収録／VC16000円、DVD3400円(共に税抜)
●スタッフ～監督：J・フランケンハイマー／脚本：J.D.ザイク、R・ウェイズ
●キャスト～ロバート・デ・ニーロ、ジャン・レノほか

東西冷戦終結後、行き場をなくした諜報戦のプロ同士が集結し、謎の女の指令のもとであるブリーフケースを強奪することから始まるサスペンス・アクション巨編。豪華なキャストを配し、迫力のカーチェイスや銃撃戦などで魅せる。

VC/DVD 課長王子 code.1



■DATA
●発売中／VC・DVD同時発売
●パイオニアLDC／各2話(50分)収録／各5500円(税抜)
●スタッフ～企画・原案：林宏樹／監督：菊池康仁／シリーズ構成：荒川稔久／キャラデザイン：中沢一登
●キャスト～石井康嗣、荒木香恵、愛河里花子ほか

ハードロック・シンガー、マイケル・シェンカーの曲を作中で使用するなど、ロックマニアへお薦めのアニメ作品。元ギタリストのサラリーマンが巻き込まれる宇宙規模の騒動を描く。3話収録のcode.2(6800円・税抜)も発売中。

VC(レンタル専用) ブラック・ジャック カルテ8 緑の想い



■DATA
●レンタル専用
●バンダイビジュアル／49分収録
●スタッフ～原作：手塚治虫／企画：松谷孝征、清水義裕／脚本：金春智子、出崎統／キャラデザイン・作画監督：杉野昭夫
●キャスト～大塚明夫、水谷優子、長沢美樹、林原めぐみほか

日本マンガ界の巨匠であった手塚治虫による原作をOVA化した作品で、レーベル移籍後の最新作。全身から木の芽が生える奇病に侵された少年を救うため、医師免許を持たない天才外科医ブラック・ジャックが奔走する姿を描く。

HOBBY

10月7～10日に開催されたプラモデル・ラジコンフェアに出展された中から、今回は生誕20周年を迎え、精力的に新商品が販売されているガンダム関連のプラモデルをご紹介しよう。


➡マスターグレードシリーズ／MS・09R～MGシリーズに待望のリックドム登場。価格4000円、発売中

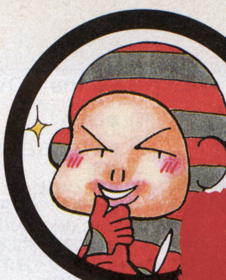


➡⬇BB戦士シリーズ、Gジェネレーションシリーズと銘打たれたSDガンダム関連のプラモデルも一挙発売。価格500～700円、発売中


⬆ファーストグレードシリーズ1／144MS－06Sシャア専用ザク～20年前と同価格のまま、リファインを実施。11月発売、300円


⬆HGユニバーサルセンチュリーシリーズ1／144MSM－07ズゴック～リファインされたズゴッグで、各関節稼動。11月発売、700円

感動の **FINALE** B'z&BIO HAZARD2&SPECIAL THANKS



HOT JAM シネマなコラム

すっぽん穂高の

むしろ俺様を抱け!!

謎のOL兼イラストレーターの起源は、B'z稲葉クンとバイオ２のレオンにあった!!

■さて、連載開始から丸１年。正体不明のイラストレーターすっぽん穂高のルーツを探る最初で最後の特別企画。その起源はなんといっても国宝級ロックバンド"B'z"にたどり着くらしい。ボーカル稲葉浩志の熱いパッションと歌声、そしてその神々しさは、彼女にとってのまさに神様的存在。いざ抱かれたら、気絶するかもね。



最新アルバム『Brotherhood』は結成10年の集大成的傑作。
■Rooms RECORD（2913円）

■すっぽん穂高は比類無き恐がりである。けれども恐がりながらも、『バイオハザード』シリーズだけは、完全プレイしている。中でも『2』の主人公レオンは死ぬほど好きとか。「もう、ポリゴンでもいい！」とは、ノーベル文学賞『異邦人』（作：カミュ）ばりの不条理さ（？）。原稿が終わったので『3』をプレイ中。



ザッピングかつ２枚組、裏表の最強バイオ。ドラマ性強し。
■カプコン（6800円）



PROFILE 自称17歳のOL兼イラストレーター（最後まで正体不明！）。穂高ワールドに興味をもった奇特なヒトは http://www10.big.or.jp/~hodaka/ まで。



最終回

PS2がもたらす未来

元宮秀介のメディアウオッチ

プレイステーションのある暮らし

元宮秀介 Shusuke Motomiya

1969年12月22日生まれ。
青山学院大学文学部卒業。在学中からゲーム専門誌の編集に携わり、94年からフリーのライター、編集者として幅広く活躍。96年11月、有限会社ワンナップを設立。
『公式ガイドブック　ポケモンカードトレーナーズ』の編集長も務める。

プレイステーション2には、惜しみないエールを贈りたい

引越しを決意させたPS2

引越しをすることに決めた。

これまで何度か引越しをしようかと考えては、何やかんやと二の足を踏んでいたのだけれど、今度ばかりは本気だ。理由はただひとつ、プレイステーション2を100パーセント楽しむためだ。

ゲームを進化させる鍵のひとつとして、音は意外と見過ごされているようだ。もはや誰も豪華なCGというものに見慣れていて、それがちょっとやそっとのパワーアップじゃ驚かなくなっている。だけど音は、まだまだ未開拓の領域だ。最新の劇場と同じように、複数のスピーカーでプレイヤーを囲んで、音による迫真の演出をする。たとえば『バイオハザード』の新作で、背後からいやな呻き声とともにゾンビがヒタヒタと足音を立てて迫ってきたら、不気味さはますます増えるだろう。『ウンジャマ・ラミー』の新作で、コンサートホールに響き渡るロックサウンドと割れんばかりの拍手に包まれたら、音楽を奏でる楽しさは最高潮に達するだろう。こうした音による演出を実現するため、プレイステーション2は、ドルビーデジタルサラウンド、そしてDTS（デジタル・シアター・システム）と2種類の最新鋭のデジタルサウンドを採用している。これらを使うためには、専用のアンプとスピーカーが6個必要なのだ。スピーカーを6個、適切な位置に並べるとしたら、部屋に相応の広さが必要だ。となると今住んでいるマンションでは不十分。もちろんプレイステーション2の高画質のグラフィック世界を楽しむため、テレビも最新機種に買い換えたい。今の21型では何とも心許なく、大型のモニターが欲しいのだけど、それも家庭環境を考えると難しそうだ。そうこう考えるとやもたてもたまらず、引越しを決意したのだった。

たかがゲーム機のために引越しをするなんて、伊達や酔狂に映るかもしれない。だけど、余暇を少しでも楽しく過ごしたいと考えている僕のような人間にとって、プレイステーション2のように、エンタテインメントの世界を本質的に進化させるマシンの登場は心から大歓迎なのだ。

実は過日の東京ゲームショウではじめてプレイステーション2に触れたとき、僕は少し泣けてしまったのだ。僕は技術者じゃないから、プレイステーション2の核となるエモーション・エンジンが技術的にどれだけ優れているかは正確に、微細に語るのは難しい。だけど、プレイステーション2が描いている映像から、これが世界中のあらゆるパソコンやワークステーションと比べても圧倒的なパワーを内包していることだけは肌にひしひしと感じる。これほどまでに先を走っているコンピュータが、ビジネスの類ではなく、「遊び」のために開発され、使われていると思うと、人をとにかく楽しませよう、喜ばせようというパッションが伝わってきて、感動してしまうのだ。僕も10年以上、ゲームの世界を見守ってきたけれど、ソフトじゃなくて、ゲーム機を見るだけで感激してしまうのは、本当にはじめてのことだ。

ゲームと映画の融合、そして音楽の進化

プレイステーション2に惹かれるのは、SCEが実現しようとしている新世代のエンタテインメントの内容がまだまだ明らかにされていないことだ。それはまるで正解のないパズルのようで、どんな試みがなされていくのか、自由に想像できる面白さがある。たとえば10月7日発行の日経新聞の一面に掲載された記事によると「SCEはプレイステーション2のエモーション・エンジンを生かしたワークステーションを開発、デジタル映画などを製作できる企業向けに2000年度内に発売する」とある。これを企業間の話として、1人のユーザーである自分とは無関係と考えるのは、もったいないことだ。確かに手の届かない話ではあるけれど、これは新世代のエンタテインメントへの種まきだ、と僕はにらんでいる。

現時点で世界最高のコンピュータであるプレイステーション2の映像表現能力は、ハリウッドを中心としたデジタル映像を制作している各社からも注目を集めている。これを使えば、映画『ジュラシックパーク』の恐竜たちのようなVFX映像が、格段に効率よく廉価に制作できるようになるからだ。プレイステーション2のワークステーションが発売された暁には、世界中のクリエイターがこぞってこのマシンを買い集めることは間違いない。つまり、最新鋭の映画がプレイステーション2で制作されるようになるということだ。『スター・ウォーズ　エピソード3』のハイライトシーンが、プレイステーション2上で作られるのも決してありえない話じゃない。

この動きの先に、ゲームと映画の本当の融合があるだろうと僕は考えている。たとえばSF映画のCGデータがそのまま応用できるとすれば、それは最高のキャラクターゲームが作れることになり、ユーザーは作品世界へかつてないほどに深く没入できるようになるはずだ。と、こんなことを以前、書いたことがあるのだけれど、どうやらそれは実現しそうな気配だ。プレイステーション2で映画とゲームが制作されるのだから、技術的な垣根はすこぶる低くなりそうだ。

また、このゲームと映画の融合によって、映画の質も変わるのではないだろうか。たとえば、まず劇場で映画の本編が公開される。後日、その映画のプレイステーション2版が発売される。劇場版では当然、一本のストーリーしか描かれていないのだが、プレイステーション2版はアドベンチャーゲームの手法を生かして、物語が多岐に変化するマルチエンディングになっているのだ。パニック映画のラストで、主人公が迫る危機に対して別の選択をしていたら？　恋愛ドラマのクライマックスで主人公が別の女性を選んでいたら？　こうした「もしも」のストーリーがたくさん収録され、ファンの限りない希望や疑問に応える内容になっていたら、それは面白く、喜ばれる新しいエンタテインメントになるだろう。

プレイステーション2によって変わるのは、ゲームや映画だけじゃない。音楽だって進化をするはずだ。CDラジカセで聞かれているポップスが、これが6つのスピーカーとデジタルサウンドで再生されるとしたら、ホールさながらの音響になる。コンサートの映像も収録されていれば、プレイステーション2の3D映像によって、あたかもホールにいるような臨場感で、アーティストの姿を見られるだけでなく、舞台の上から上空とあらゆる角度からステージを見ることができるようになる。そうなれば、音楽はまた違った響きを持つ。いまや暮らしのBGMと化している音楽が、人の心を激しく突き動かすエンタテインメントに装いも新たに生まれ変わるのだ。

かつて僕は新しいゲーム機は必要ない、と書いた。プレイステーション2が発表された今でも、その考えはさほど変わっていない。今のプレイステーションのソフトは豊かで十分に魅力的だからだ。だけど、新しいゲーム機がゲーム、そしてエンタテインメントのあり方を根底から変え、進化させられるものならば、心から歓迎したい。だからこそプレイステーション2には、惜しみないエールを贈りたいのだ。

プレイステーション2がもたらすものをこんな風に予想していると、まだまだアイデアが浮かんできて仕方がない。だけど、どうやら誌面が尽きてきたようだ。極めて感覚的であるがゆえに楽しく、だからこそ他人に伝えにくいテレビゲームの快楽を何とか言葉にして読み手の方に伝える仕事が、僕はどうやら心底好きなようだ。

4年半にも渡った当連載は今回で終わるけれど、またいつかどこかでお会いしたい。



夢のひとりごと

〜最終章〜



シダ ヒデクニ　Hidekuni-Shida

1971年2月16日生まれのセガ好き。
『ゲームを変えた男 飯野賢治 EO事件の真相』
（メディアファクトリー刊）を執筆（共著）。
棒を立てれば、つっかえる。
情を通せば、流される。
それでもスリリングでおもしろい一年でした。
来年もそうであることを祈る。

夢のひとりごと
~Casting about for Dreamcast~

その時、そばにはドリームキャストがあるのだろう

現在の日本人の平均寿命は男性77.19歳。女性は83.82歳。100歳を越える人は一万人を越えるという。これからも、日本の高齢者の人口は増加の一方のようである。

こんな統計があるからといって「これからのゲームマーケットは高齢者が対象！」とか「老人にも楽しめるゲームを！」なんてことを書くつもりはまったくないのだ。たぶん、ぼくらが年寄りになる頃には年齢を問わず誰もが自然とゲームを遊んでいるはずだし、自然と年寄りのクリエイターが年寄り向けのゲームを作っているだろう。

まあ、ぼく自身は長生きするつもりはないが、万が一長生きしてしまったとして。願わくば、四六時中ゲームばかりをやっている、不良老人になりたいと、思っている。今と相変わらず大作RPGの続編や、毛色の変わった新作に手を伸ばし、「老眼でテキストが読めねえな。もっと大きなフォントを使ってくれないかねえ」「このムービー飛ばせないのかなあ? 俺の人生残り短いんだから、時間を無駄づかいしたくないねえ」なんぞとグチをいいながら、コントローラを握り締め、昼夜を忘れてゲームをしていたいもんだ。もちろん「ぷよマスターズ」に出場したり、若者に囲まれて東京ゲームショウにも行く。きっと間違いなく命がけのゲームショウだ。生きて帰る自信は、もはやない（笑）。

で、思うのだが、その時ぼくの傍らにはどんなハードがあるのだろう。まだ見ぬ超強力なハードだろうか、それともテレビゲーム機なんてなくなっているのだろうか。まだ、わからない。ただ、確実に言えることは、ドリームキャストはぼくの側にあるだろうという事だ。

ドリームキャストの本領発揮はこれからだ

99年、ドリームキャストは本当にすごかった。まだ見ぬ次世代機の発表が相次いだために目立たなかったが、ここのところのドリームキャストの販売台数の伸びは記録的だ。発売当初は「ネットワークゲーム」なんて言葉は想像もつかなかったのに、今やネットワーク接続は当たり前。昨今はどのソフトメーカーも「通信」を視野に入れ、ゲームを作っている。個人的にも、『セガラリー』をはじめ、『マイトラックマン』、『やきゅつく』、『サカつく』とハマっている。

同時にこの一年でソフトのラインナップも充実してきた。今年末から来年にかけての発売ラッシュはすごいものになりそうだ。今冬に発売される『スペースチャンネル5』は間違いなく傑作。見た目はバカゲーっぽい作りになっているが、「音楽が生みだす高揚感」をゲームで味わせてくれる。プレイしていると、思わず「人類が初めて音楽を手にしたときの喜びってこんなものじゃないのか?」なんて考えてしまうほど、シンプルで本質的だ。さすがセガの情感デザイン研究室出身の水口哲也さん。気持ちイイゲームを作らせたら天下一品だ。ゲームショウでの人気も上々。ショウのプレスルームで会った、いろんなゲーム雑誌の編集者たちはみんな絶賛していた。また、12月に発売される『Dの食卓2』もスゴイ。たまたま全体の半分までをプレイする機会があったのだが、感想はとんでもねえぜ、こりゃ！のひとこと。ホラー、サイコ、スプラッター、ドラッグカルチャー、セックス、テクノ、すべてがごちゃ混ぜになって入っている。まさに20世紀文化のカオス。やはり飯野賢治さんとワープ、ただものじゃなかった、なんて改めてビックリした次第。映画監督の石井輝男や、サム・ライミ、ジョー・カーペンター、ロバート・ロドリゲスが好きな人は遊んでおいたほうがいい。まさにゲームの皮をかぶったロックンロール。爆笑か呆然かって感じだ。他にもラブデリックの西健一さんが作っている『L.O.L』も、かなり気に入っている。音楽家の坂本龍一さんのプロデュースによるものなんだけど、新しいコミュニケーション、ネットワークの使い方をきっと提唱してくれるだろう。テーマもなかなかシニカルで深いモノになりそう。さすが、RPG『MOON』で世に波紋をなげかけただけのことはあると感心している。それと、忘れちゃいけないのが『ルーマニア#203』。セガのサウンドチームが手がけるこのゲーム。キャラクターデザインはグラフィックデザイナーの谷田一郎さんと聞いて、ますます興味がつのり始めた。谷田一郎さんはラフォーレのCMや広告系で活躍するデザイナー。ツルッとした質感のCGは、独特の味わいだ。どんなテイストのゲームになるのか胸が騒ぐ。

ドリームキャスト GD-ROMの回転音を聞け！

プレイステーション2を見るまでもなく、これからの主流のゲームは、ハイレゾリューションで フルリアルタイムCG。『スターウォーズエピソード1』や『スターシップトゥルーパーズ』や『マトリックス』のような画面をコントローラで操れるようになるのだろう。そんなゲームがつまらないはずがない。だからといって、ドリームキャストのおもしろさが損なわれるわけではないし、ソフト自体のおもしろさだって永遠だ。きっといつの時代も『スペースチャンネル5』のおもしろさは残るだろうし、『シーマン』を2000年代にプレイしたらなんて喋ってくれるのか。じつに楽しみじゃないか。

人生は短いし、ゲームばっかりをプレイしてもいられない。ゲームなんて、つまるところヒマツブシであり娯楽である。でも、もし人生にゲームがなかったとしたら、どんなにそれは退屈な人生だろう。

ある日、不良老人がテレビに黄色いビデオ端子を差し込み、ドリームキャストのスイッチを入れる。坂本龍一作曲の起動音が流れ、ソフトが立ち上がる。そして、ギュワンギュワンと叫ぶGD-ROMの回転音に、涙しながら大往生。ふむん、そんな人生も悪くない。

アーケードに吠えろ!

アーケードゲームをすみからすみまで完全フォロー！
これがじゅげむのおすすめゲームだ!!

前半はセガからリリースされた
3D格闘『トイファイター』を大特集！
後半ページでは引き続き
セガ特集＋ナムコ特集で
話題の新作をどどーんと紹介。
アーケードに吠えろ最終回は、
スペシャル特集満載で
てんこ盛りでGO！

子供部屋では人形たちが大暴れ!?

ちょっと変わった対戦格闘が現われた！……というのは今や使い古されたキャッチコピーだが、この『トイファイター』は、今までの格闘ゲームのルールを少しアレンジしたルールを使用し、格闘ゲームのセオリーとはちょっと違う面白さを持たせた新機軸。わかりやすく説明してしまうと、コマンドは『バーチャファイター』形式。軸ずらしなどはDボタンレバーの上下で行ない、投げはP＋Kの同時押し。同じ操作で投げ抜けも可能。ここまでは一般に言われる3D格闘ゲームのお約束みたいなもの。悪く言えば個性が薄いともとれるが、真意は「遊びやすさに重点を置いた」ことにある。格闘ゲームファンならすぐに遊べる操作性。事実、格闘ゲームをかじっていれば、なんの説明もなしに遊ぶことができるのだ。その上で、格闘戦術をガラリと変えるライフポイント制を導入したことにより、いままでの格闘ゲームより遊びに奥行きを持たせている。



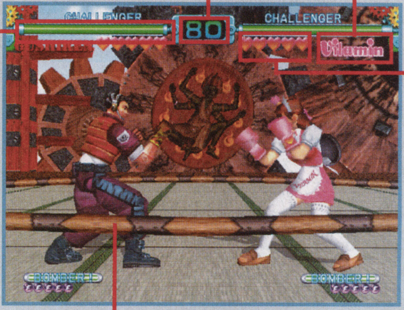
⬆9人のキャラは、それぞれがコンセプトをもったおもちゃの人形。ブラ○ス三四郎とエンジェ○ックレイヤーのどちらを思い浮かべるか



トイファイター

■セガ　■稼働中

画面はこんな感じ



●ライフゲージ　通常の打撃でダメージを受けると減る。0になるとライフポイントを1個失う

●残りタイム

●キャラ名

●残りライフポイント　攻撃を受けると消失、なくなると負けとなる。最大はボンバー攻撃を受けた時の3ポイント

●バトルサークル　狭いように見えるが、リングの端にくるとプレイヤーの動きにあわせて移動する

操作方法はこれだ

8方向レバー

P パンチ　K キック　D ドッジ

●Dボタンとは？
このゲームでは、通常の格闘ゲームのようにガードはレバー後ろ、またDボタンを押して「かわす」。なお、相手に投げられそうになった場合にもDボタンで投げ抜けすることが可能。

P＋K同時で投げ／投げ返し
相手が打撃技を繰り出した時、ボタンを押すことにより当て身技が。下のゲージが青い箇所で投げ返しも可能

3つ押しでボンバー攻撃
画面下のストックの数だけ放てる特殊な攻撃。一撃必殺の威力を持つ

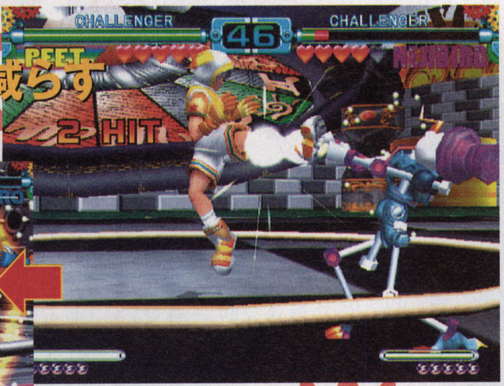
アーケードに吠えろ！

一発逆転が狙えるライフポイント制!!

今までは2ラウンド先取というのが格闘ゲームの基本ルールだった。だが、『トイファイター』ではラウンド制を廃し、ライフポイントを5ポイント奪取したほうが勝ちというルールに。さらに投げやボンバー攻撃によって、複数のライフポイントを一気に奪えるようにした。その代わり、投げはボタンひとつで抜けられるため、簡単には決まらないようになっている。この結果、常に緊張感を持って戦えるゲームが誕生した。最初にボンバー攻撃をぶちかまして相手から3ライフポイントを奪い、投げ技を警戒する相手に打撃で攻める、といったように、戦術的な行動の幅も大きく広がったのである。

打撃技だとライフゲージを減らす

➡打撃技は3D格闘ゲームに慣れた人ならすぐわかる「バーチャ」タイプ。連続攻撃も簡単に行なえる



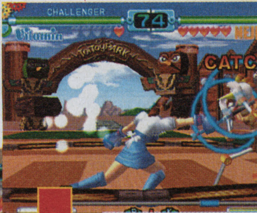


⬅ゲージをなくせば1ライフポイントを奪うことができる。隙のない攻撃でゲージを素早く0にしてしまおう

投げ技なら直接2ライフポイント減らす

⬅P＋Kの同時押しによって「投げ」が可能。Dボタンを押すことでスルリと抜けて相手の背後を取ったりすることもできる。逆に考えると下手なタイミングで行なうとピンチに！



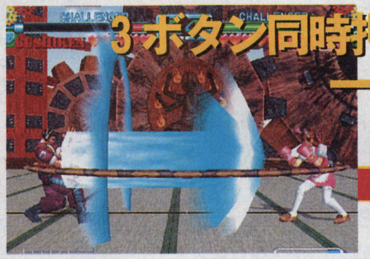


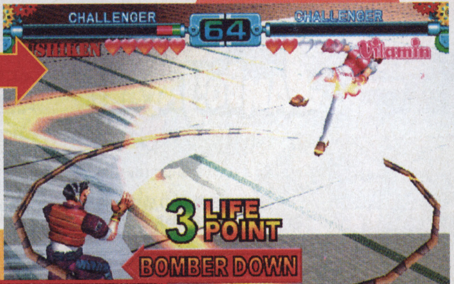
➡つかまれた側が青い部分でP＋Kを入力すると投げ返しが可能。ビタミンのこの技は投げ返しが非常に難しいということになる



⬅2回決めれば勝ったも同然だが、それだけにリスクも大きい

3ボタン同時押しのボンバー攻撃なら一気に3ポイント減らす!!





⬆➡3ボタン同時押しのボンバー攻撃は隙が大きいものの、一気に3ライフポイントを奪える強力な攻撃。使用可能な時に「BOMBER！」と表示され、使用後しばらくは使えなくなる

移動するバトルサークル

このゲームのバトルサークルはプレイヤーの動きにあわせて移動する。プロレスのロープのように使ってダッシュしたり、サークルに乗って攻撃することもできるのだ。また、相手をボンバーKOした際にはバトルサークル自体が粉々に吹き飛ぶ演出も！





⬆バトルサークルの端に、ピョン、と飛び乗るルー。ここからどんな攻撃ができるのか!?

吠えろ談義

おもちゃテイストと簡単操作！音楽ゲーファンも遊んでみよう

植竹：ということで「アー吠え」も最終回ですね。

福助：最終回を飾るのは、セガの『トイファイター』！

植竹：お。かなりお気に入りみたいですねぇ。私的にはちょっとキャラデザがいけてないかなぁと思ったりなんかするんですが。

福助：全体がおもちゃテイストに統一されているのがツボって感じなんですよ。ブリスターに入ったキャラとかネジバードに代表されるようなヘンな動きとか。一番長くプレイしたのはヒーローなんだけど、『バーチャ』で言うところのウルフタイプの投げキャラなんですよね。ミラネも結構好きかな。なぜかキャラポジションが吉○と同じなのが気になるけど(笑)。アメリカの片田舎で売られているような、間違った日本のイメージが炸裂しているし。

植竹：うん。このテイストっていうのはすごく統一感があっていいですね。でも格闘ゲームとしてもかなりいい線いってますよ。ライフポイント制にはやられた、って感じです。投げが怖い怖い(笑)。でも簡単に抜けられるんですよね。あの投げ抜けのアクションもすごく自然で驚きましたよ。

福助：そのうえで操作も簡単。タイミングさえ覚えればうまくなれますしね。今って、音楽ゲームが流行っているじゃないですか。だから最近ゲーセンに来るようになった人でもタイミング勝負に特化しているこのゲームって結構ハマるんじゃないかな。

植竹：そ、そうきますか(笑)。でも投げ攻撃を抜けるなんてのも結構タイミングが重要ですね。今までいくつかありましたけど、ここまでうまく表現したゲームはないのでは？

福助：あえて難点を言えば、ちょっとライフが多いこととゲーム自体のヤリ込み度かな。

植竹：ですね。ちょっと簡単かなと思いますけど、逆に3D格闘ゲーム入門用になると思いますよ。



⬆キャラクターは全部人形という設定。戦っている場所は子供部屋なのだ!?



⬅投げ技を主体としたキャラは、使い方によっては強力。福助氏のお気に入りはヒーロー

SEGA! SEGA!! SEGA!!! 期待の新作を一挙公開!!

吠えろ NEWS TOPICS

「'99 JAMMAショウ」の出展作品がそろそろ巷に出始めるころ。セガファン待望の新作をドカーンと紹介しましょう！

サンバに救急車にサファリ 一風変わったラインナップ

セガが妙だ。『バーチャファイター3』『F355チャレンジ』など、これまで超リアル路線のスパルタンな作風が多かったセガに異変が起きた。あの「ソニックチーム」が"マラカス"を使った音楽ゲームを出したかと思えば、キーボード入力でゾンビと戦ったり、果ては投げ縄で動物を捕獲したり。何か吹っ切れたように次々と斬新なアイディアを提案しているのだ。気になるラインナップをまとめて公開しよう。

サンバDEアミーゴ


←○の部分にポイントが来たらマラカスを振るのだ！

↓続けてポイントを決めるとアミーゴコンボがカウントされる

➡ド派手なアイキャッチがアミーゴの印。条件反射でマラカスを握れ！



あの「ソニックチーム」が開発した音楽ゲーム。左右の手に"マラカス"を握り、底抜けに陽気なラテンのリズムに合わせて踊るのだ。遊び方は簡単。画面中央から出てくるポイントに合わせてマラカスを振る。途中「ポーズを決めろ！」のサインが出たら、羞恥心をかなぐり捨て派手なポージングを行なう。これが正しいアミーゴの姿だ。

セガテトリス

世界一有名なパズルゲーム『テトリス』が装いも新たに再登場！　レベルアップ時、背景がモーフィングしながら変わっていくぞ！


←「対戦モード」は最大で4人までの通信対戦が可能となった！

THE TYPING OF THE DEAD

史上初！　キーボード入力を可能としたアクションゲーム。指示されたスペルを打ち込むことでゾンビを撃退していく。正確なタイピングが求められる。


↑入力文字はステージが進むごとに難しくなっていくのだ！

JAMBO! SAFARI


←28種類の動物が登場！　珍獣や絶滅動物も出現するぞ!!

アフリカの動物レンジャー隊員として保護動物を捕獲するレースゲーム。指定された動物を時間内に捕獲するのが目的。広大なサバンナをジープで移動し、ロープとネットを使って動物を捕獲する。


➡ハンドルとアクセルでジープを操作。レバーで投げ縄を放つ

救急車 ～EMERGENCY CALL AMBULANCE～

『消防士』に続く職ゲーシリーズ第2弾。救急隊員として負傷者を救急病院に搬送する。ただし操作するのは救急車。信号無視で市街地をぶっ飛ばす。でも運転が荒いと負傷者の容態が悪化してしまう。


↑運転が下手だと救命処置に支障をきたし、負傷者の命が……

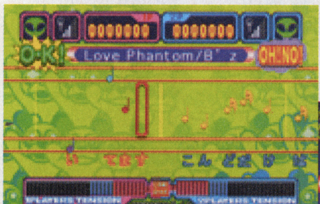

↑基本的にレースゲーム。負傷者の命は君のハンドル捌きに！

今月の注目作 STARmaker

今度は「歌」で勝負！

微妙に外れていく音程に惑わされないで歌い続ける

巷を賑わす"音楽系ゲーム"に究極のアイテムが登場！　今度は歌唱力と音感を試されることになる。微妙に音程が外れていくBGMに合わせずに、本来のメロディーを歌い上げるのが目的だ。1、2曲目は伴奏が途中から変化しだす。それに惑わされることなく歌い上げるとステージクリア。すると3曲目は正しい音程で歌えるようになる。収録曲はヒットチャート上位の中から厳選した100曲を用意する。お気に入りの曲で、歌唱力と音感を試してみよう。



←タイミングだけでなく、音程もちゃんと判定されるのだ


➡モニターに表示される歌詞を目で追いながらマイクに向かって歌う



➡ヒット曲をなんと100曲も収録。好きな歌に挑戦しよう！



←見事、歌い上げれば歌唱力を評価してくれる。メジャーデビューを果たせ！

もうすぐ街で会える

COMING SOON!

『ぷよぷよ』から井上雄彦、果ては実力派プロ雀士まで、豪華キャラゲー（？）をドドーンと紹介！

ぷよぷよDA! 〜featuring ELLENA System〜

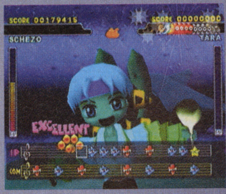
●ダンスゲーム ●コンパイル





⬅おなじみのキャラクターが今度はダンスで対決する

コンパイルからキュートなダンスゲームが登場。リズムに合わせて「矢印ぷよ」の示すボタンを入力すると、キャラクターがボタンに対応したダンスを踊りだす。正確なリズムを刻み高得点を出せば、得点に応じた「おじゃぷよ」を相手サイドに送り込むめる。楽曲終了時に「おやじゃまぷよ」を保持していた方の負け。



⬆タイミングよくボタンを押して「おじゃまぷよ」を送り込め！

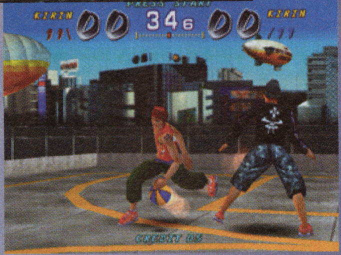
1ON1 Government

●バスケアクション ●ジョルダン



⬅「2ON2」モードではチームプレイに燃えよう！

1対1で本格的なストリートバスケの試合を行なう「1ON1」が、アーケードに移植される。PSで人気の「1ON1」モードに「2ON2」を追加。最大4人までの同時プレイが可能となった。井上雄彦氏が描くキャラクターにも新たな個人技が追加された。バスケアクションの真髄ここに極まり！

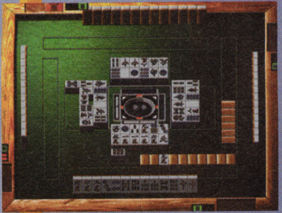


⬅個人技のモーションにさらに磨きがかかった

麻雀王

本格四人打ちプロ麻雀 麻雀王

●麻雀 ●タイトー



⬆見よ！このリアルな雀卓を!! 4人同時打ちの本格派

12人のプロ雀士との対戦が楽しめる本格派麻雀ゲーム。その名の通り通信環境を整えることで、最大4人までの通信対戦が可能に。プレイヤー同士のスリリングな対局が味わえる。また、「ストーリーモード」では「日本名所裏八景巡礼麻雀王決定戦」に挑戦。全国を旅しながら、プロとの対戦が楽しめる。



⬅日本名所裏八景の旅。強敵を求め全国を巡り歩くのだ！

秋のナムコレー気に放出!!

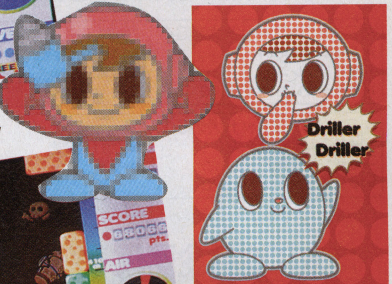
『鉄拳TT』の興奮も冷めやらぬ秋に追い打ちをかけるような怒濤の新作ラッシュ。ナムコが自信を持ってお届けするニューカマーを紹介しよう！

Mr.☆DRILLER ミスタードリラー

"ドリル"でひたすら掘り進むアクションパズル。勇ましいドリルを手にしたプリチーボーイ「ススムくん」を操作して、ブロックを掘り崩して地下を進む。目標は1000m。「連作崩し」を駆使して掘まくれ！　が、無闇に掘ってはイケナイ。支えとなるブッロクを壊すと潰されちゃうのだ。しかも地底は酸素が稀薄。点在する「エアーカプセル」をGETしなければ息が続かない。崩れ落ちるブロック。残り少ないエアー。スリリングなドリラーアクションを極めろ！



⬆規定の深度に達するとステージクリア。ゲームレベルがアップする



➡同色4つ以上でブロックは消える。思いがけない大連鎖がススムくんを襲う







➡エアーは時間と共に減少する。カプセルをとってエアーを補給する

UmJammerLammy ウンジャマ・ラミー（仮）

PSで人気のリズムアクション『ウンジャマ・ラミー』がアーケードに。PS版のコントローラをアレンジした新開発コントローラ「ギターンテーブル」でより本格的な演奏が楽しめるようになった。



➡ポップなデザインの筐体。重低音&マルチスピーカーシステムでハイクオリティなサウンドを実現する



⬅ゲームモードは「EASY」「NORMAL」「HARD」の3種類



➡2P側ではウラミーも登場。対戦、協力プレイが楽しめる

WORLD KICKS

「ボールを蹴ってパスを出す」。アーケードならではの全く新しい入力方式を実現したサッカーゲーム。レバーで選手を操作するのは同じだが、パス、シュート時の入力は足元のボールを蹴って行なう。



➡足元のボールに連動してモニター内の選手もボールを蹴る。最大4人までの同時プレイが可能だ

コレを蹴れ!! ➡

➡ゲームは5対5のフットサル形式。スピーディな試合展開が楽しい⬇モーションはアントラーズの本山選手が起用されているのだ！



赤丸チェック!!

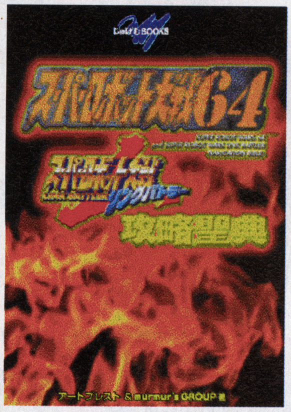
あらゆるゲームを遊び尽くすため、皆様のお役に立ちたい『じゅげむBOOKS』シリーズ。これからも書店で見つけたらよろしくね。

攻略に即効性あり **絶賛発売中!!**

『スーパーロボット大戦64&スーパーロボット大戦リンクバトラー』攻略聖典

●アートプレスト／murmur'sGROUP：編著●定価：本体1300円(税別)

ファン待望、スパロボ最新作の合体攻略本が登場。シナリオごとのマップ攻略を中心に、ロボット、パイロットの詳細データ解説、さらに分岐ポイント、みどころ、リンクバトラーを使った育成方法などなど、使える情報満載。ゲームボーイ版『リンクバトラー』単独で遊ぶためのガイドも収録。すべてがつまったこの本を、攻略のお共にぜひどうぞ。



データ
スーパーロボット大戦64
●NINTENDO64 ●10月29日発売
●バンプレスト ●7800円
●シミュレーションRPG

データ
スーパーロボット大戦64
●ゲームボーイ ●10月1日発売
●バンプレスト ●4500円
●シミュレーションRPG

サンライズ 英雄譚 プロローグ・ファンBOOK(仮)

●エーワンオフィス：編著●価格未定

歴代のサンライズキャラクターが総登場する、ファン待望のDCソフトが12月に発売。そのソフトに先駆け、登場ロボットとパイロットが網羅された、スペシャルファンBOOKが発売されます。そのロボットが出演したTVアニメ作品の紹介や、ゲーム内容の紹介もバッチリ、ご期待下さい。

11月中旬発売予定



⬆おなじみ『機動戦士ガンダム』からアムロ登場



⬆ホワイトベースなどの戦艦も登場するぞ



データ
サンライズ 英雄譚
●ドリームキャスト ●12月2日発売
●サンライズインタラクティブ ●価格未定
●対戦RPG

年末に向け企画続々進行中

ファイヤーエムブレム ～トラキア776～

この時期のスーファミソフトながら、大ヒットしている『トラキア776』。マニア必見の極濃攻略本を鋭意制作中。

モンスタファームマニア 新シリーズ

年末に発売予定の『バトルカードGB』を控え、またまた盛り上がりそうな『モンスターファーム』。現在企画を練込中。

蒼魔灯 ―SOUMATOU―

昨年夏にヒットした『影牢』の続編が年末に発売予定。好評頂いた「最終罠全書」の『蒼魔灯』Ver.も制作に突入です。

この他にも、様々な企画が進行中。今後もメディアファクトリーから発売されます、攻略本シリーズの応援、よろしくお願いします。

濃いめの最新刊4冊好評発売中!!

『ベストプレープロ野球』データ作成講座1999～2000

●市丸博司&レイヤード：編著
●定価：本体1700円(税別)



ホークス・ドラゴンズの優勝で幕を閉じた99年ペナント、その前半の記録を元に、各チームの戦力を分析、ひいきチームに足りない戦力を作成するヒント満載の1冊。開発者である薗部博之氏インタビューも収録。

データ
ベストプレープロ野球
●Windows ●3月5日発売
●アスキー ●9500円
●プロ野球シミュレーション

『カルドセプト エキスパンション』セプターズギルド VOL.2

●大宮ソフト：監修／CB'S PROJECT：編著
●価格1500円(税別)



そのまま遊べる外伝シナリオ「ある日のミランダ」を始め、ダウンロードして楽しめるブック3種と、4種のマップを収録したPS専用ROM付BOOK。付録にシールとカード付。セプター必携です。

◎PS ROM付

データ
カルドセプト エキスパンション
●プレイステーション ●5月1日発売
●メディアファクトリー ●5800円
●トレーディングカードボードゲーム

『パネキット』完全設計マニュアル

● じゅげむ編集部：編／murmur's GROUP：著
●定価：本体1300円(税別)



世界でただ一つのオリジナルモデルを創ることができる無限工作ゲーム。ルール無用のモデル制作、その作例をなんと100種類ご用意。作ってもよし、創造の刺激にするもよし。徹底的に遊び込む1冊。

データ
パネキット
●プレイステーション ●8月5日発売
●ソニー・コンピュータエンタテイメント ●5800円
●無限工作おもちゃ箱

『エースコンバット3 エレクトロスフィア』ミッション&ワールドヴュウ

●CB'S PROJECT：編著
●定価：本体1200円(税別)



全マップ掲載、全攻略チャート掲載、分岐フロー掲載、完全攻略マップに加え、キャラクターの織り成すドラマを追求。世界観を深く掘り下げてます。遊び尽くしたアナタも、きっと新しい発見が。

データ
エースコンバット3 エレクトロスフィア
●プレイステーション ●5月27日発売
●ナムコ ●5800円
●ドラマチックフライトシューティング

※品切れの場合は書店にてご注文下さい。

じゅげむBOOKS最新ラインナップ

プレイステーション

『ナムコミュージアムVOL.1』超研究
●成沢大輔＆CB'S PROJECT:編著●定価:本体1165円(税別)
『ナムコミュージアムVOL.2』超研究
●成沢大輔＆CB'S PROJECT:編著●定価:本体1165円(税別)
『ナムコミュージアムVOL.3』超研究
●成沢大輔＆CB'S PROJECT:編著●定価:本体1165円(税別)
『ナムコミュージアムVOL.4』超研究
●成沢大輔＆CB'S PROJECT:編著●定価:本体1350円(税別)
『ナムコミュージアムVOL.5』超研究
●成沢大輔＆CB'S PROJECT:編著●定価:本体1200円(税別)
『ナムコアンソロジー1』パーフェクトガイドブック
●CB's PROJECT:編著●定価本体1300円(税別)
『モンスターファーム』マニア　～モンスター全215種類を集める本～
●塩田信之＆CB'S PROJECT:編著●定価:本体1500円(税別)
『モンスターファーム2』 マニア　～モンスターカード全408種類を集める本～
●塩田信之＆CB'S PROJECT:編著●定価:本体1500円(税別)
『モンスターファーム』マニア　SUB　～熱闘！ モンスター甲子園読本～
●塩田信之＆CB'S PROJECT:編著●定価本体550円(税別)
『鉄拳２』エキスパート
●塩田信之＆CB'S PROJECT:編著●定価:本体1165円(税別)
『鉄拳3』バカ一代
●塩田信之＆CB'S PROJECT:編著●定価本体1200円(税別)
『エリーのアトリエ　～ザールブルグの錬金術士2～』王立魔術アカデミー・テキストブック
●塩田信之＆CB's PROJECT:編著●定価本体950円(税別)
『サウンドノベル・エボリューション3　街　～運命の交差点～』スペシャルガイド　改訂版
●塩田信之＆CB'sPROJECT:編著●定価:本体1200円(税別)
『COOL BOARDERS 2　Killing Session』公式ガイドブック～白銀滑走読本～
●塩田信之＆CB'S PROJECT:編著●定価:本体1200円(税別)
『COOL BOARDERS3』公式ガイド　FOR EXETREME PLAYERS
●保坂和宏＆CB's PROJECT:編著●定価本体1200円(税別)
『NOëL』全部　～La Monde du NOëL～
●CB'sPROJECT:編著●定価:本体1500円(税別)
『NOëL3～mission on the line～』 FINAL HACKING!!
●Y3:編著●定価:本体1300円(税別)
『I.Q FINAL』公式ガイドブック　I.Q FINAL理論～I.Q400へのステップ～
●じゅげむ編集部:編／murmur's GROUP:著●定価本体900円(税別)
『ワールド・ネバーランド ～オルルド王国物語～』暮らしの手帖
●じゅげむ編集部:編／murmur's GROUP:著●定価:本体950円(税別)
『ワールド・ネバーランド2～プルト共和国物語～』公式　暮らしの手帖
●じゅげむ編集部:編／murmur's GROUP:著●定価:本体1100円(税別)
『電車でGO!』快適運転マニュアル
●じゅげむ編集部:編／murmur's GROUP:著●定価:本体950円(税別)
『XI［sai］』全解答集
●じゅげむ編集部:編／murmur'sGROUP:著●定価本体1300円(税別)
『とんでもクライシス！』ノ　トンデモナイ　コウリャクボン』
●じゅげむ編集部:編／murmur's GROUP:著●定価:本体950円(税別)
『影牢　～刻命館　真章～』最終罠全書
●じゅげむ編集部:編／delic:著●定価:本体1200円(税別)
『DEBUT21』公式ガイドブック　Dairy of AI　～駆け抜けた1年～
●ジャック・ショウ プロダクション:編著●定価本体1300円(税別)
『マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～』アイテム図鑑完成ガイド
●じゅげむ編集部:編●定価:本体950円(税別)
独占公式ガイド『封神領域エルツヴァーユ』召喚者されし者たちへ…
●じゅげむ編集部:編●定価:本体1200円(税別)

プレイステーション ROM付BOOK

『カルドセプト　エキスパンション』セプターズギルド VOL.1
●大宮ソフト:監修／CB'S PROJECT:編著●価格1500円(税別)

Dreamcast

『ワールド・ネバーランド　プラス　～オルルド王国物語～』暮らしの手帖
●murmur's GROUP:編著●定価:本体1000円(税別)

NINTENDO64

『ゼルダの伝説　時のオカリナ』攻略聖典
●じゅげむ編集部:編／murmur's GROUP:著●定価:本体850円(税別)
『バイオレンスキラー～TUROK NEW GENERATION～』公式サバイバルマニュアル
●エーワンオフィス:編著●定価:本体1200円(税別)

GAME BOY

『Bビーダマン爆外伝～ビクトリーへのみち～』パーフェクトブック
●じゅげむ編集部:編●定価 :本体750円(税別)

書籍その他

ゲームの大學
●平林久和＆赤尾晃一共著●定価:本体2718円(税別)
『moon～ムーン～』SIDE STORY『月夜の阿呆鳥』
●ラブデリック:全編書き下ろし●定価:本体1000円(税別)
ゲームを変えた男　飯野賢治　E0事件の真相
●中田宏之／レッカ社:編●定価:本体1200円(税別)
『BIOHAZARD2』PROLOGUE OF TERRORS
(バイオハザード2　プロローグ　オブ　テラーズ)
●塩田信之／保坂和宏＆CB'S PROJECT:編著●定価:本体780円(税別)
『DINO CRISIS』PROLOGUE TO ESCAPE(ディノクライシス　プロローグ トゥ エスケープ)
●塩田信之／保坂和宏＆CB's PROJECT:編著●定価:本体780円(税別)
『トゥルー・ラブストーリー2』オフィシャルファンブック　青葉台高校通信Special
●murmur's GROUP :編著●定価 :本体1300円(税別)
『YAKATA―Nightmare Project―
●綾辻行人:監修●ダ・ヴィンチ＆じゅげむ:共同編集●定価本体1500円(税別)
『LSD』LOVELY SWEET DREAM
●アウトサイドディレクターズカンパニー:編●定価本体1800円(税別)

◆好調連載◆

塩田信之の じゅげむBOOKS 制作日記

最終回「ゲーム雑誌の役割」

今月号をもって、『じゅげむ』も休刊ということで、1年と1回めでこのコーナーも最終回ということになりました。ゲームの雑誌というのも、けっこう創刊休刊の波が激しい業界で、ハード別の専門誌の場合は新型機種が出ると誌名が変わったり休刊となります。春にはプレイステーション2が発売されるということで、今までのゲーム雑誌もまた姿を変えてゆくことになるはずです。

かつてゲーム雑誌といえば、攻略情報や裏技情報といったものが記事の主体でした。その後、ハードが増えて発売されるゲームの数が増えてゆくと、新作情報が中心となり、ソフトの評価などが語られるようになりました。月々発売されるゲームソフトの数は50本を超えることすら珍しくない今、新しいゲームを買うための情報だけで飽和状態になっているような気がします。雑誌で紹介されるゲームも、そんな大量の中の一部だけが大きく取り扱われ、結局は定評あるシリーズの続編ばかりという状態が目立ちます。では、シリーズ続編でない作品はおもしろくないのかといえば、そんなことはないんです。私は今、以前出した『じゅげむオールスター』の2号めとして制作している『ゲーム全チェックガイド』の原稿を書いているところですが、普段だったら時間がなくて見送ってしまうようなゲームも担当として色々遊んで、「雑誌なんかで見たよりも全然おもしろいじゃん」なんて思うことがけっこうあります。そういうゲームを見つけて、自分なりの感想を主体に紹介を書くのは楽しいです。ひとりでも多くの人に、そのゲームを遊んでみて欲しいですから。そういう気持ちが、新しいソフトを紹介していく上で必要だと思うのですが、実際には発売前の作品なのできちんと遊べることも少なく、そうもいっていられないというのが現状なんです。その昔、ROMカセットのソフトはカセット生産のため、発売のけっこう前にソフトが完成していたのですが、CD-ROMはすぐに生産できるため発売直前までソフトが完成していないことが多くなりました。新作ソフトを紹介する方法も、もっと工夫していくことが、これからのゲーム雑誌には必要なのかもしれません。

なお『じゅげむ』は休刊してしまいますが、ゲームの単行本はこれからも発行してゆきます。現在も、まだないしょの大きなプロジェクトが進行中です。これからも、本屋さんで見かけたら手に取ってみてくださいね。では。

［プロフィール］
しおだ・のぶゆき●(株)シービーズプロジェクト所属。ゲーム関連書籍の編集執筆を主な生業とする。心のゲームは、『タクティクスオウガ』と『ヘラクレスの栄光3』と『風来のシレン』……その他多数……。

じゅげむBOOKS 友の会

じゅげむBOOKSを支える読者様のアンケートご意見を紹介するこのコーナー。9月発売本へのお便りどうもありがとう。

まずは『エースコンバット3』へのお便り。

あまり他では見ることがなかった設画などがあってよかった。
（愛知県岡崎市・20・会社員）

カバーのデザインが良かったから買いました。
（兵庫県三木市・17・学生）

1、2についての話しも含めて〝本〟として面白かった。
（千葉県千葉市・20・学生）

最後発になった分、内容が充実していて良かったです。
（宮崎県日向市・29・フリーター）

もう少し早く発売してほしかったの声も多数ありました。続いて『パネキット』への声。

モデルパターンがたくさんあったのでよかった。
（広島県三原市・11・小学生）

攻略情報は少ないが、充実していた。
（東京都府中市・14・中学生）

もう少し表紙を目立つようにしてほしい。
（岩手県盛岡市・12・中学生）

最後は『セプターズギルドVol.2』へのお便りです。

前回なかった対戦ムービーなんですが、なかなかおもしろかったです。これからも画質を上げて続けて下さい。
（広島県福山市・16・高校生）

道場やぶりをみて、ああこういう戦略もアリかと思いました。
（京都府城陽市・29・会社員）

サターン版からの変更点とかが、興味深かったです。
（兵庫県明石市・33・会社員）

ステッカーがとても良かった。
（東京都調布市・12・小学生）

んでは、またどこかでお会いしましょう。これからもアンケートご記入、ヨロシクね。

アンケートに答えてプレゼントをもらおう!!

応募の掟

巻末の「デカはがき」のアンケートに答えてご応募下さい。
締切は11月29日当日消印有効。
当選者の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。
10月号の商品当選者発表につきましても、同様に発送をもって発表に代えさせていただきます。ご了承ください。
今回が最後のプレゼント！ たくさんのご応募、お待ちしてます!



1 1名 **Dreamcast**



2 1名 **PlayStation**



3 1名 **NINTENDO64**



6 ヴァルキリープロファイル
(PS／エニックス) 3名



5 グランツーリスモ2
(PS／ソニー・コンピュータ エンタテインメント) 3名



4 魔剣 X
(DC／アトラス) 3名

アンケート

巻末のアンケートハガキでお答え下さい。

Q1 「じゅげむ」の購入頻度を下記より1つ選び、番号でお答えください
01 ほぼ毎号買っている
02 2、3ヶ月に1回くらい買っている
03 半年に1、2回くらい買っている
04 年に1、2回買っている
05 今回が初めて

Q2 「じゅげむ」を購入した理由を下記より選び、番号でお答えください（3つまで）
01 毎号買っているので
02 読みたい特集、記事があったので
03 読みたい連載があったので
04 ゲームを買う参考に
05 新作ゲームのチェックに
06 付録、プレゼントがよかったから
07 表紙がよかったから
08 その他

Q3 今月号の「じゅげむ」をどこで購入しましたか？下記から1つ選び、番号でお答えください。
01 コンビニ
02 書店
03 キオスク、駅売店
04 定期購読
05 その他

Q4 今月号の「じゅげむ」を買うきっかけになったものを下記から選び、番号でお答えください。（3つまで）
01 テレビCM
02 新聞広告
03 ラジオCM
04 電車の中吊り広告
05 雑誌広告
06 本誌先月号の次号予告
07 店頭で見て
08 人に勧められて
09 その他

Q5 メディアファクトリーの雑誌の中で、「じゅげむ」以外で1ヶ月以内に買ったことがある雑誌があれば、下記から番号でお答えください。（複数回答可）
01 ザッピィ
02 ダ・ヴィンチ
03 ラクダス
04 コミックα（アルファ）

Q6 1ヶ月にゲームソフト購入にいくらぐらい使っていますか？（金額を記入）

Q7 今月号の「じゅげむ」で面白かった記事を下記の記事リストより選び、番号でお答えください。（5つまで）

Q8 今月号の「じゅげむ」でつまらなかった記事を下記の記事リストより選び、番号でお答えください。（3つまで）

<記事リスト>
01 じゅげむの逸品『Pet in TV』
02 CROSS G『松田 純』
03 物欲ブギ
04 じゅげむNews Edge
05 月間スーパーランキング
06 GOO BOO OBJECTION
07 特集・ゲームの大疑問100
08 特集・物欲ブギF200～Final Edition～
09 特集・ゲーム世界遺産300 Perfect Grade
10 特集・アークザラッド～A FEW YEARS LATER～
11 特集・ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち
12 初出し速報『蒼魔灯』
13『クーデルカ』
14『テイスズオブエターナル』
15『BPM』
16『ビブリボン』
17 連続情報『クロノ・クロス』
18『グランツーリスモ2』
19『シェンムー 第一章 横須賀』
20『Dの食卓2』
21『ときめきメモリアル2』
22『レジェンド オブ ドラグーン』
23『ヴァルキリープロファイル』
24『決戦』
25『サンライズ英雄譚』
26『スーパーロボット大戦α』
27『パラサイト・イヴ2』
28 じゅげむRECOMENDS『スーパーロボット大戦64』
29『パックマンワールド』
30『夕闇通り探検隊』
31『ランナバウト2』
32『THE TOWER OF BABEL』
33『ポケ単』
34 11月発売のゲームカタログ
35 よゐこのげえむ道
36 Mana様の幻想集積回路
37 攻略本＆CDガイド
38 岡本吉起のつまらん悩みに昇龍拳
39 じゅげむアラカルト『チャルメラ』
40『フィッシュアイズⅡ』
41『牧場物語 ～ハーベストムーン～』
42『ウィザードリィ New Age of Lylgamyn』
43『ぼくは航空管制官』
44『レインボーコットン』
45『超謎王』
46『DX人生ゲーム』
47『ネッパチ』
48『ウィザードリィ エンパイア』
49 ぱそじゅげ ザ フューチャー
50 GEM団2000
51 じゅげむHOT JAM
52 すっぽん穂高のむしろ俺様を抱け!
53 元宮秀介のメディアウォッチ
54 ドリームキャスト 夢のひとりごと
55 アーケードに吠えろ
56 特集・SAYONARAじゅげむ
57 AQUAのタロットメッセージ
58 特別付録・じゅげむ特製メモリーカード＆ヴィジュアルメモリーシール

Q9 あなたが所有しているゲーム機で、普段よく遊んでいるハードを下記より選び、番号でお答えください（3つまで）
01 プレイステーション
02 NINTENDO64
03 セガサターン
04 スーパーファミコン
05 ゲームボーイ
06 ゲームボーイカラー
07 ネオジオ/CD/CDZ
08 ドリームキャスト
09 ワンダースワン
10 その他

Q10 あなたはPS2を買いますか？ 下記より1つ選び、番号でお答えください
01 当日に買う
02 いいソフトが出たら買う
03 しばらくは様子を見る
04 買わない

Q11 今後発売になるソフトで、あなたが買おうと思っているソフトを1つだけお答えください。

Q12 新しいエンターテイメント雑誌が発売されるとき、どんな記事が読みたいですか。下記より選び、番号でお答えください（3つまで）
01 人気ゲームソフトの大特集
02 ゲームソフトのカタログ
03 アニメ情報
04 映画情報
05 DVD情報
06 音楽CD情報
07 ゲームグッズ・トイ情報
08 インターネット情報

ご協力ありがとうございました。

10月号プレゼント当選者発表

（敬称略）

1 Dreamcast 1名
（京都府）坂本純

2 PlayStation 1名
（神奈川県）金子浩美

3 NINTENDO64 1名
（茨城県）熊木聖二

4 ソウルキャリバー 3名
（宮城県）山王敏史
（愛知県）中西貴美
（兵庫県）清水佐起

5 フロントミッションサード 3名
（埼玉県）関川貴幸
（東京都）赤西徹也
（鹿児島県）中間忍

6 Neo AtlasⅡ 3名
（秋田県）伊藤信行
（新潟県）神林美穂
（広島県）藤江多美子

11月号のプレゼント「シェンムー 第一章 横須賀」は、発売が大幅に延期となりましたので商品を「ZONBIE REVENGE」にかえさせていただきます。ご了承ください。

じゅげむ バックナンバーリスト

価格は1冊490円(税込み・送料別)です。在庫に限りがありますので、お申し込みの前に在庫をご確認下さい。1999年1月号までは売り切れです。お申し込み方法と在庫のお問い合わせはお電話で ☎0120-022-844 (9：00～17：30土日祝休) まで。

休刊にともない、予約購読をお申し込みのお客様には返金方法などを別途個別にご案内させていただきます。ご了承下さいますようお願い申し上げます。

99年2月号 表紙：優香



特集：1999年 ゲーム業界の世紀末がやってきた!／パーティーゲームで燃えろ!／じゅげむの1本!『R4 RIDGE RACER TYPE 4』／別冊攻略『ゼルダの伝説 時のオカリナ』

99年3月号 表紙：佐々木ゆう子



特集：僕らのポケステ生活／年末買い忘れソフトチェック／じゅげむの1本!『ファイナルファンタジーVIII』／別冊攻略『チョコボの不思議なダンジョン2』

99年4月号 表紙：池脇千鶴



特集：ワンダースワンのすべて／80'sレトロゲーム大図鑑／アトラス特集／じゅげむの1本!『ウンジャマ・ラミー』／別冊攻略『クラッシュ・バンディクー3&ポケットムームー』

99年5月号 表紙：小嶺麗奈



特集：次世代PS緊急座談会／'99野球ゲーム開幕戦／じゅげむの1本!『サガ・フロンティア2』／別冊攻略『ウンジャマ・ラミー』／『エリーのアトリエ』スペシャルカード

99年6月号 表紙：前田愛



特集：ドリームキャスト大逆転のシナリオ／イカす!! ダンスゲーム講座／競馬ゲームはこれを買え!／じゅげむの1本『エースコンバット3』／別冊攻略『サガ・フロンティア2』

99年7月号 表紙：野村祐香



特集：ゲームグッズ大集合! 物欲ブギ3／フィッシングゲーム最新事情／ゲーム刑事／じゅげむの1本!『せがれいじり』／別冊攻略『エースコンバット3』

99年8月号 表紙：藤崎奈々子



特集：ソニーvs任天堂 新世紀ゲームライフ完全予測／スター・ウォーズ エピソード1 観戦前夜ガイド／じゅげむの1本!『DINO CRISIS』／別冊攻略『ペルソナ2 罪』

99年9月号 表紙：平山綾



特集：じゅげむの1本!『どこでもいっしょ』ポケピのおはなしノート／プロレスゲーム闘組／ワンダースワン大捜査線／別冊攻略『DINO CRISIS』

99年10月号 表紙：新山千春



特集：『トルネコ2』・『GBドラクエI・II』『ドラクエVII』…ドラクエ台風接近中!!／ときめきメモリアル 恋の伝説第2章／音声認識はゲームに何をもたらすのか

99年11月号 表紙：優香



特集：『バイオハザード3』ザ・サバイバル／PS2発表、ゲームショウ速報… 2000年までの最強ゲームが見えた!／スパロボ特集／園部博之・2つのスタリオン



●今月の表紙

FLIP FLAP

-YUKO&AIKO-

●撮影／宮澤正明●ヘアメイク／広田恭一●スタイリスト／森保夫●アートディレクション／坪井碇●衣装協力／突撃洋服店

●INTERVIEW

ファッション誌では、今やカリスマ的存在。歌にTVにCMに、多方面にわたる活躍で人気急上昇中のFLIP FLAP。実はユウコちゃん(左)もアイコちゃん(右)もFC時代からの古参ゲーマーなんだとか。

ユウコ「最近、2人でメッチャ熱くなったのは『バイオハザード』。アイコが操縦して、うちは推理係になって、最後まで行きましたよ。絆が深まった～って感じで(笑)」

アイコ「あと『XI』で対戦したりして…。でもあれ、コンピュータがムカツくほど強いんですよ。2人一緒にウォーズモードやるんだけど、自分達は全然勝てなくって(笑)」

こうして話をしているだけで、不思議なくらい、2人の創る世界に引き込まれてしまう。そんな彼女達の待望の2ndアルバム『Liv la la Luv』が11月3日に発売される。1stから実に1年半ぶり、シングル5曲+アノCM曲を詰め込んだ快作だ。

ユウコ「今は歌よりも、モデルだって思ってる人のほうが多いと思うんですよ。だから第一歩の目標として、もっとみんなに歌を聴いてもらえるようになりたいですね」

アイコ「それに歌で元気づけられることってありますよね。自分もいろんな歌で元気づけられてきたし。だから一人でも多くの人の、そういう一曲になれたらな～って」

この秋には学園祭にも多数出演、その歌声を聴ける機会も増えるだろう。いよいよフリフラがアーティストとして羽ばたく!!

オマケ情報。2ndアルバム『Liv la la la Luv』を、パソコンのCD-ROMドライブに入れ、http://www.sme.co.jp/LivlalalaLuv/ にアクセスすると、プライベート映像満載、99年12月31日までの期間限定ホームページを見ることができます。11月3日のアルバムリリース日には、同Web上でON LINE TVをON AIR! 要チェキ!!





終わりに見た風景
じゅげむのエピローグ

終わりに見た風景じゅげむのエピローグ

構成・文／小島幸博　写真／殿村誠士

JUGEMU Its the END

いまひとつの雑誌が終焉を迎えた。
それは多くの人々には関係のないことかもしれない。
何気ない生活のひとコマ、それらがなんら変わることはない。
けれども、創作物はつねに魂を持つ。魂を込めて生まれる。
そして、「じゅげむ」はこの世界を去る。
4年と7ヶ月におよぶ「じゅげむ」に関わった人すべてに送る
僕らのラストシーン。

1. ニックネーム
2. じゅげむで仕事して一番良かったこと
3. 苦労した記事
4. もっとも自信のある特集
5. じゅげむの好きなところ
6. 棺桶に持っていくならこのゲーム
7. 最後に一言



MARI MASUOKA age 28

自称ビジュアル系。
クラブと音楽に精通した芸達者Girl。

増岡真理(28歳)

1. まーりー
2. 生活するために働くのではなく、好きなことのために働けたこと。
3. 入社したばかりのときに携わった「大疑問１００」。
   ゲームに関する知識がそんなにないのに、大手メーカーに質問電話をかけたりした。
   いま思えば大胆すぎ。
4. 別冊攻略読本『ウンジャマ・ラミー』明るくポップな仕上がり。
   それと総力特集『どこでもいっしょ』。
5. 攻略記事とかではなく、企画もの特集ができるところが面白かった。
6. 『太陽のしっぽ』
7. どうもありがとうございました。自分の居場所が作れてすごくうれしかったです。

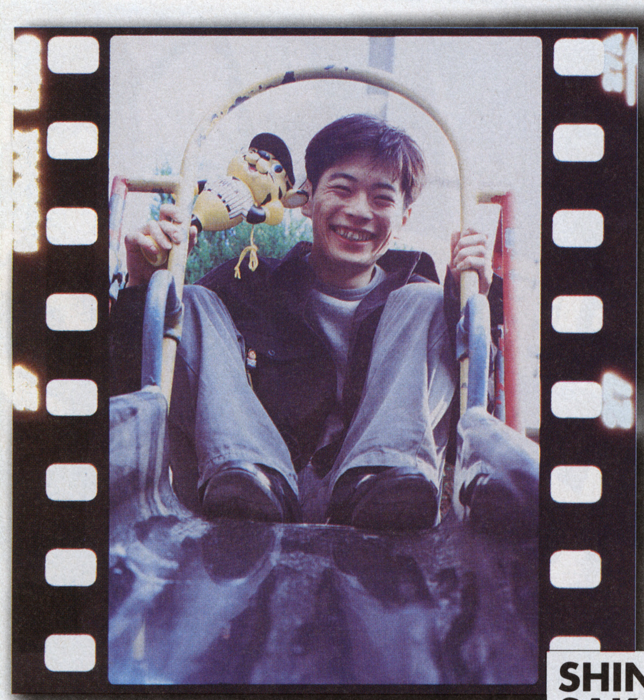


HIROAKI SAKAI age 30

気はやさしくて、縁の下の力持ち。
プレステを通してメディアを見つめた男。

酒井宏明(30歳)

1. ちゃかい
2. ゲームにめぐり会えたことが良かった。
   飲み仲間も増え、キャバクラにもよく行きました。
3. 特集『日本の夏、ゲームの夏』。入ったばっかりなのに全部まかされちゃって、
   ラフってどうやって書くの？っていう状態だった。
4. 『サッカー特集』(98年6月号)。小野にインタビューしたり、
   サッカーマガジン編集長にも話を聞いた。
   日本、アルゼンチン、ジャマイカなどでワールドカップを予想、全部はずれました(笑)。
5. どこを読めばいいかわかる。
   他のゲーム雑誌はいま見てもどこから読んでいいかわかんない。
6. 『クラッシュ・バンディクー２』(離婚の危機を救ってくれた)
7. プレステ２は借金してでも買いましょう。



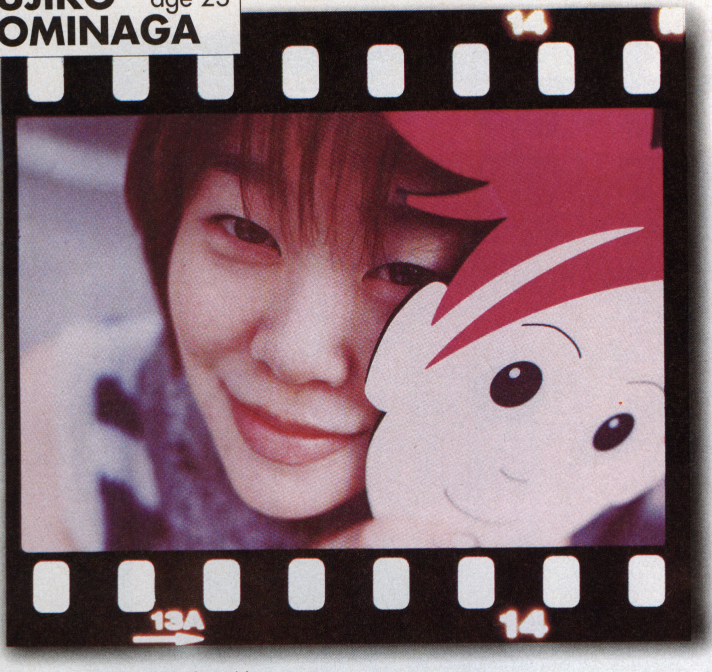
SHINYA SAKAI age 27

進行管理からソロバンまで。
みんなの海図描く、隠れた努力家。

酒井慎也(27歳)

1. シンヤ
2. コナミの『実況サッカー』大会に燃えたこと。決勝戦はカラオケ屋を貸し切りで、
   楽しかったです。あとゲームショウによゐこさんと取材したのも思い出深いッス。
3. ゲームショウ取材直後のスクランブル入稿はスケジュールがたいへんだったッス。
   盲腸で入院したこともありましたよぉ。
4. 98年９月号からは僕がスクジュール調整しました。それが全部。
5. カタログが好き。手に取りやすいし、ソフトだけじゃなくインタビューなどもあって好き。
6. グランツーリスモ
7. １年半いろんなことを覚えられた。間違いなく、今月は最高傑作だと思う。

FUJIKO TOMINAGA age 23



頼まれたらイヤと言えない、健康優良少女。そのくせファッションとグッズには詳しい寂しん坊。

富永婦時子(23歳)

❶フジフジ
❷大ファンであった金子一馬&岡田耕治コンビにインタビューできたこと。
❸入社してすぐにやっていた広告まわりの記事。
タクシーに重要書類を忘れて、泣きながら電話したこともありました(笑)。
❹物欲特集。達成感があります。都合3回はやってます!
❺情報誌と読みものの真ん中にある感じがする。くだらな系のモノクロ記事が好きだった。
❻『真・女神転生if』
❼自分が働くところがなくなる、ということより、
じゅげむという存在そのものがなくなることが悲しいです。

言葉と行動はいつもマイペース。
ノンビリ屋にも奇妙な青年の主張アリ。

石原郁与(28歳)

❶イッシー
❷『スター・ウォーズ　エピソード1』の試写会に行けたこと。
あとDTPなど仕事の幅が広げられたこと。
❸とにかくカタログページがたいへんでした(笑)。
素材集めやコロコロ変わるスケジュールと格闘しました。
❹やっぱり『スター・ウォーズ』特集ですかね。
あと、アラカルトもいっぱいやりました(笑)。
❺企画が自由にできたこと。趣味の世界を記事に反映できるのがいい。
❻『ファミスタ』
❼短い間ですがありがとうございました。"づけ"はうまかったです。

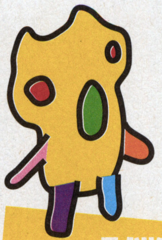
FUMIYO ISHIHARA age 28



一見やる気なさそーな風来坊。
早起きと世間話を得意とする映画評論家。

福田和宏(26歳)

❶ふくすけ
❷いろんな人に会えたこと。有名人では小島秀夫さん、亙重郎さん、
岡本吉起さんとか。あ、あと、なっちゃん(笑)。
❸カプコン特集。日程的にきびしくキツかった。
あと「アーケードに吠えろ!」は、ライブ感のある取材が好き。
触った瞬間にそのゲームをうまくなって、伝えなければならないので。
❹『メタルギア　ソリッド』特集。
映画のパンフレットのような記事を目指しました。
❺いい意味で商売っ気がない。
読者のためにいいゲームを選んでいる感じがある。
❻『スナッチャー』(PC-88版)
❼じゅげむは恋人のような感じ。
第一印象はパッとしないけど、失ってからその重さがわかった。



FUKUDA KAZUHIRO age 26



「僕らはなぜ
雑誌を作るの?」
「それは、そこに
読んでくれる人がいるから」

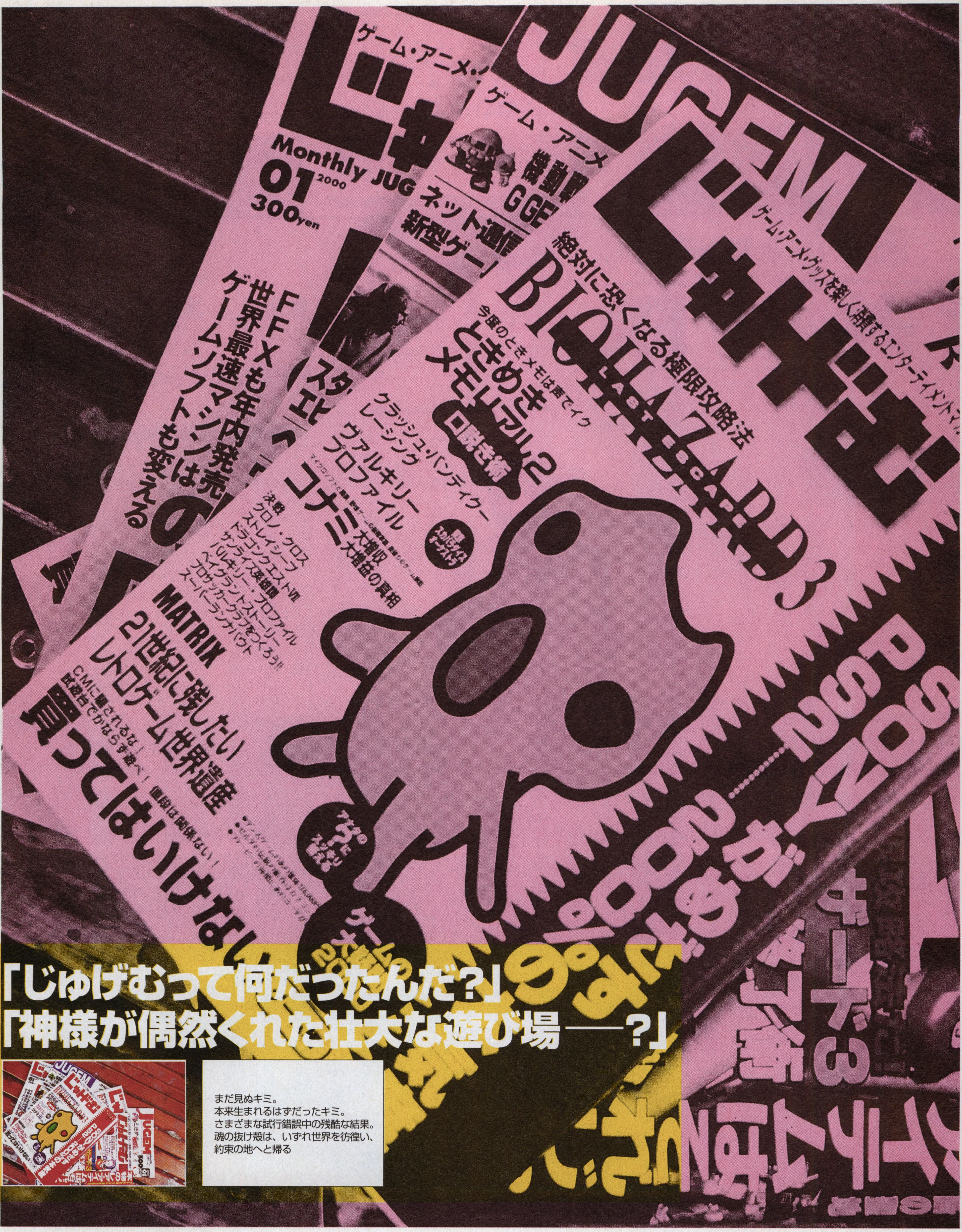


YUKIHIRO KOJIMA age 28

じゅげむの生き証人。
あらゆる技法を試したLogicalな鬼チーフ。

小島幸博(28歳)

❶ こじま〜る
❷ 名刺を片手にどんな場所にも行けたこと。
どんな人にも会えたこと。雑誌というメディアを創れたこと。
❸ 仕事量が膨大に増えた時代があった。その時は本当につらかった。
あと、この記事を作っているいま。
❹ じゅげむムック『絶対ゲームボーイ読本』『ゲームの天才』の２冊。
❺ もっとも一般誌に近いゲーム雑誌だった。ゲームを認めながら、
ゲーム以外のエンターテイメントを認める数少ない雑誌。
今後、絶対にこの領域の本は必要だと思う。
❻『バーチャファイター３』
❼ 壁はその人にあわせて高くなるのだとか。ちょっと高すぎ。
だと思う。



「じゅげむって何だったんだ?」
「神様が偶然くれた壮大な遊び場──?」

まだ見ぬキミ。
本来生まれるはずだったキミ。
さまざまな試行錯誤中の残酷な結果。
魂の抜け殻は、いずれ世界を彷徨い、
約束の地へと帰る


まつばら
松原
MATSUBARA
やました
YAMASHITA
しもたかいど
SHIMO-TAKAIDO
科 〈各種保険取扱〉
荒井医院
より3分（下高井戸に向って右側）松原 4-27-1
平日 午前9時～12時 及び 午後7時30分～9時
TEL 3321-3597
地業
真宗大谷派 即法
世田谷区赤堤3-22-4 電話 332
200m先右
H=410
D=1293



「いつかまた会える?」「うん。もう、始まってるからね」

●Publisher
香山　哲
●Editor-in-Chief
成田　聖
●Editors
高山正寛
酒井宏明
小島幸博
福田和宏
増岡真理
富永婦時子
石原郁与
馬場広導
●Media Planning Staff
檜山忠史
落合立子
青木　充
中山卓也
●System&Schedule
酒井慎也
●Assistant
永峯美由紀
塩田恵理
●Sales & Promotion
上久保禎
井上紀恵
新保勝則
●Creative Staffs
株式会社レッカ社
山猫有限会社
株式会社ヘッドルーム
株式会社シービーズプロジェクト
有限会社ワンナップ
有限会社マーマーズ グループ
有限会社ターニング・ポインツ
株式会社スタジオ・ハード
安部理一郎
遠藤英樹
大岡まさひ
勝見正克
小林桂子
里田実彦
志田英邦
直井裕太
西村有樹
前川陽子
森　思朗
AQUA
●Art Director
坪井　碇
(バナナグローブスタジオ)
●Design Staffs
有限会社バナナグローブスタジオ
有限会社アド・エス・ケイ・アイ
大橋勝
岡庭ひとみ
木下雅子
●Prepress
株式会社
リクルートコンピュータパブリシング
●Printing
凸版印刷株式会社

すべての十字架を背負う、3代目編集長。最後にかならず勝つ、孤高のギャンブラー。

MAKOTO NARITA age 35

成田 聖(35歳)

❶ナリクン
❷大きな版型から小さな版型にしたこと。
苦しんだけど、みんなが幸せになれた選択だったと思う。
❸スクール記事やホイチョイ・プロダクションと
いっしょにやった広告企画が記憶に残っている。
❹じゅげむBooks。とくに『バイオハザード』のムックは
2日で2万字書いてもらって、1日でチェックした。
『ゼルダの伝説』攻略本も締め切りの朝、
東京駅で外部スタッフに手渡して、京都に届けてもらった。
❺持ち歩いて変な人だと思われないところが良い。
他誌が大きく取り上げられないゲームを思い切って取り上げることができた。
❻『ゼルダの伝説』(スーパーファミコン版)
❼ご愛読ありがとうございました。西暦2000年にお会いしましょう。

じゅげむ タロットメッセージ

あなたの運命、教えます。 10/29/-11/28の運勢

にぎやかなゲームがもてはやされそうな時。複数集まってこそ盛り上がれるソフトが注目を浴びそうです。そんな中、目立った活躍をしそうなのが、牡羊座・天秤座・蠍座。彼らのそばにいれば、楽しくプレイできそう。

メッセンジャー "AQUA"

具体的指摘が好評の占い師。『結婚線まるごとカタログ～幸せを約束する手相412～』が祥伝社より発売中。
●ホームページは
http://www.media.ne.jp/web/aqua/

牡羊座
3/21～4/20生まれ

●GAME運：ギャンブル性の高いゲームを選んで。パチンコやルーレットなどが最適。玉やコインがじゃらじゃらの快感を。
●LOVE運：一緒にいて自然と笑顔が出てくるような関係づくりを目指して。緊張してしまうのならば、何かが違うのかも。
●全体運：運気は好調ですが、あちこちに落し穴あり。はしゃいでばかりいると、思わぬ展開になります。注意深く行動を。

牡牛座
4/21～5/21生まれ

●GAME運：剣を用いる対戦ゲームを。特に気分が落ち込んだ時の効果は高いはず。あなたの気運を盛り上げてくれます。
●LOVE運：時には意表を突いたアタックを。まじめなあなただからこそ、深夜の「さみしいコール」が劇的なスパイスに。
●全体運：運命的巡り会いが起きやすい時期。時には衝動買いや、初対面の人と盛り上がるハプニングもいいでしょう。

双子座
5/22～6/21生まれ

●GAME運：ゲームレビューを読んで、ピンと来たものは、迷わずプレイ。きっと今のあなたの感性とフィットするはず。
●LOVE運：理想とはかけ離れている存在なのに、なぜか気になる異性が出現。もしかしたら、赤い糸の相手なのかも…。
●全体運：ややナーバスになり、少し出不精になりがちな時。旧友らの誘いには、なるべく乗って、気晴ししたほうが。

蟹座
6/22～7/22生まれ

●GAME運：神話をモチーフにしているゲームを選びましょう。遊びながらおぼえる神様や妖精などの名前がツキを呼びそう。
●LOVE運：信じすぎると裏切られるし、疑いすぎると逃げられます。なにごとも腹八分目程度にして、深く追及しないこと。
●全体運：世界や地球のことに広く思いが及ぶ時。自分にできるわずかなことからでも始めてみると、貴重な足がかりに。

獅子座
7/23～8/22生まれ

●GAME運：クイズやパズルなど、知力をかなり必要とするゲームに取り組んでみましょう。じっくり腰を据えてみて。
●LOVE運：最初からあきらめていては、叶う恋も叶いません。自分から少しずつでも近づいていく努力をすれば、光明が。
●全体運：周囲は後押ししてくれているというのに、自分の気持ちがついてきてくれない時。スピードアップは危険かも。

乙女座
8/23～9/23生まれ

●GAME運：感動するサウンドノベルをプレイしてみましょう。胸踊らせながら主人公と一体化するとインスピレーションが。
●LOVE運：未来は非常に明るいので、現状をあまり嘆き悲しまないこと。落ち込んでばかりいると幸運を取り逃がすかも。
●全体運：やや引っ込み思案になりがちな時。相手の出方を待つばかりではダメ。自分からどんどん話しかける積極性を。

天秤座
9/24～10/23生まれ

●GAME運：体力勝負のゲームが向いています。ダンスゲームやもぐら叩きなど、体を動かしつつ遊び、汗をかいてみて。
●LOVE運：押せば押すほど相手から好反応が返ってくる時。思いきってデートに誘ってみましょう。忘れられない一日に。
●全体運：絶好調。何をやってもうまくいくので、笑いが止まらないはずです。自己主張は派手なくらいで丁度いいかも。

蠍座
10/24～11/22生まれ

●GAME運：すごろくや福笑いなど、和風の要素を取り入れたゲームで遊んでみましょう。驚くほどはまってしまうはず。
●LOVE運：今は勇気も勢いも出てこない時。あまり無理をしないことです。ご縁があれば何度でもチャンスは巡ってきます。
●全体運：友人知人の情報を何よりも大切にしましょう。率直な意見こそ、あなたに必要なもの。独断で決めないように。

射手座
11/23～12/21生まれ

●GAME運：ポーカーや神経衰弱などのカードゲームがぴったりの時期。インターネットなどを利用して通信対戦を試みて。
●LOVE運：二人の関係が新たな段階に入る時。この時期もたついてしまっている場合、交際が尻すぼみになる可能性も。
●全体運：過ぎたるは及ばざるがごとし。昔のことをいちいち気にせず、サッサと歩んでいける人に脚光が当たる時。

山羊座
12/22～1/20生まれ

●GAME運：続々襲ってくる悪をガンガンやっつけるシューティングゲームが合っている時。爆破させてストレス発散を。
●LOVE運：特に大きな動きがない時。お互いに言いたいことをうまく言い出せず、沈黙だけが流れてしまうなんてことも。
●全体運：サボりたい気持ちが強く、なかなかヤル気になれません。あまり自分を責めず、時が来るまで気長に待つことです。

水瓶座
1/21～2/18生まれ

●GAME運：二つの世界を行き来する多次元な設定のゲームを選んでみましょう。複雑であればあるほど満足できるはず。
●LOVE運：高嶺の花の存在を見事射落とし、周囲から喝采を浴びそう。自分に自信を持って堂々とアタックするべき。
●全体運：かなり運気は高く、望んだことはおおむね叶えられるはず。非常に多忙なので、健康管理には細心の注意を。

魚座
2/19～3/20生まれ

●GAME運：歯車や車輪などが出てくるゲームを。カーレースなどは最適です。細かい設定ができるソフトほど福を呼びます。
●LOVE運：相手の都合にばかり合わせていてはダメ。自分が行きたい場所、したい会話を少しずつ主張できるようになって。
●全体運：遅い帰宅が続き、疲労が蓄積されそう。できるだけ朝はゆっくり起きるようにして、睡眠時間だけはキープを。

今月のソフトさん ●チューチューロケット！●セガ・エンタープライゼス●11月11日生まれ●蠍座



皆で盛り上がれる4人プレイパズルゲーム。遊ぶほどに奥深いぞ。

●とっつきやすい外見なのに、実は複雑な楽しみ方も。

親しみやすい割には、奥にミステリアスさを秘めている蠍座。ネズミをロケットに乗せるため、矢印で道を造るだけのこのゲームもインターネット対戦やパズルモードを装備。

●時折現われる自己中心さ。それがゲームを面白くさせる。

時々どうしても自分だけを大切にしたくなる蠍座。でもそのワガママぶりがゲームの醍醐味。人の通り道を邪魔してみたり、思う存分にイジワルを楽しんで、ストレス解消を。

今月の幸運さん

元気な人にこそ、幸運の女神が微笑む時。活発な行動を。

1位天秤座
できないことはないくらいに調子がいい時。幸運をひとりじめなんてことも。

2位水瓶座
この時期だからこそできることがいっぱい。友人知人も増え、充実しそう。

3位牡羊座
あなたの明るさが周囲の人を救うことも多いはず。笑顔は出し惜しみせずに。

これがじゅげむ名物［でかハガキ］だ!!

● 都道府県 ● 名前

ペンネームは7文字まで

投稿1 GooBooコーナーでひとこと言っちゃおう

最近遊んだゲーム、見た映画、買ったトイについて、良かったところ、悪かったところを自由に書いてください。どんなコメントでも具体的であればそのまま載せてしまいます！

ゲームタイトル名［ ］ 10点満点で［ ］点

□GOO!□BOO!

ゲームタイトル名［ ］ 10点満点で［ ］点

□GOO!□BOO!

ゲームタイトル名［ ］ 10点満点で［ ］点

□GOO!□BOO!

●「じゅげむ」へご意見をお寄せください

ご協力ありがとうございました

料金受取人払

渋谷局承認

626

差出有効期間
平成11年12月24日
まで切手をはらずに
お出しください

150-8790

200

東京都渋谷区渋谷3-3-5
モリモビル3F
株式会社メディアファクトリー
じゅげむ編集部 行

150 8790 200

Q1 どのくらいの頻度でじゅげむを買っていますか？（アンケート欄から番号を記入）

Q2 今号のじゅげむを購入した理由は？

Q3 今号のじゅげむをどこで買いましたか？

Q4 今号のじゅげむを買うきっかけになったものは？

Q5 本誌以外のメディアファクトリーの雑誌の中で、1ヶ月以内に買ったことがある雑誌は？

Q6 1ヶ月にゲームソフト購入にいくらぐらい使っていますか？（　　　）円

Q7 今号のじゅげむで面白かった記事を5つまで選んでください。

Q8 今号のじゅげむでつまらなかった記事を3つまで選んでください。

Q9 所有ゲーム機でよく遊んでいるゲーム機を教えてください。

Q10 あなたはPS2を買いますか？

Q11 あなたが買おうと思っているゲームを教えてください。【タイトル】

Q12 新しい雑誌が発売される時読みたい記事は？

フリガナ ●氏名	年齢（　　）歳	1.男 2.女	1.未婚 2.既婚	子供は？ あり・なし

●住所 〒

●TEL（　　）　●FAX（　　）

●携帯・PHS（　　）　●E-mail

●職業 1.小学生 2.中学生 3.高校生 4.短大、大学、専各 5.フリーター 6.会社員・公務員 7.自営業 8.主婦パート・アルバイト 9.専業主婦 10.その他 11.無職

●今後のアンケート協力は？ 1.郵送OK 2.ファックスOK 3.EメールOK 4.電話OK 5.取材OK 6.拒否

●希望プレゼント番号【　　　】

じゅげむ 1999 12
平成11年12月1日発行(毎月1回1日発行) 第5巻12号 通巻58号
発行人 香山 哲 編集人 成田 聖
発行●メディアファクトリー 〒150-0002 東京都渋谷区渋谷3-3-5 発売●リクルート
編集部●03-5469-4820 販売●03-3575-6726 予約購読申し込み●0120-022-844
定価490円 本体467円

PlayStation

召喚が鍵となる…。



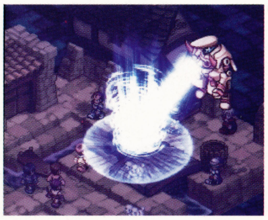
「ブラック／マトリックス」のフライト・プランが、センスとノウハウを活かして開発。快適な操作感や奥深い戦略、迫力の3D戦闘シーンに加え、4人の主人公選択によるマルチシナリオで何度でも楽しめます。バンプレストが贈る、この冬一押しのファンタジックシミュレーションロープレ。

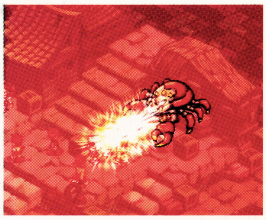
西暦2000年1月6日 発売予定
■ファンタジックシミュレーションロープレ
■予価5,800円（税抜）











BANPRESTO 株式会社 バンプレスト 千葉県松戸市松戸1230-1 〒271-0092
※バンプレストはバンダイグループの一社です。
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
サモンナイトオフィシャルホームページアドレス http://www.summonnight.com/

バンプレストグループ テレフォンサービス
バンプレストのゲームに関するお問い合わせはこちらに！
受付・10:00～16:00 月～金（土・日・祭日を除く）
03-3847-6320 電話番号はよく確かめてネ！
バンプレストホームページアドレス： http://www.banpresto.co.jp/

●価格はメーカー希望小売価格です。 ●全国の有名デパート、スーパーでお求めください。 ●表示価格は、全て税別となっております。 ●写真、イラストと商品は多少異なることがあります。

T1105107120497
雑誌05107-12 ©RECRUIT PRINTED IN JAPAN 凸版印刷株式会社印刷

じゅげむ 1999 12

●ゲームのココが疑問100●ゲームグッズ究極大全200●レトロゲーム世界遺産300

RECRUIT